

Perancangan Desain Karakter Buku Interaktif Bahaya Makanan Instan untuk Anak 9–12 Tahun

Savira Nanda B¹, Aninditya Daniar², Masnuna³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional

“Veteran” Jawa Timur

Jl.Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294, (031) 870 6369

e-mail: 21052010071@student.upnjatim.ac.id¹, aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id²,

masnuna.dkv@upnjatim.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2025

Received in revised from September 2025

Accepted November 2025

Available online Desember 2025

ABSTRACT

The high consumption of instant foods among elementary school children has become a significant concern due to its potential long-term health risks. This study aims to design interactive picture storybook characters as an educational medium for children aged 9–12 years to understand the dangers of instant foods and develop healthy eating habits. This study used a mixed-methods approach combined with design methodology, including a literature review, interviews with teachers, nutrition experts, and illustrators, and a questionnaire distributed to 114 respondents to identify children's educational needs and visual preferences. The design process involved problem identification, concept development, prototyping, and validation through audience polling. This design features the main characters Lala, Lita, Ibu, and Perut Mascot, with brightly colored digital cartoon illustrations. The validation results showed that the characters and visual design align with the interests and needs of the target audience, making this medium effective in conveying educational messages in an engaging manner while motivating children to understand the risks of instant foods.

Keywords: Kids, Interactive Book, Instant Food

1. Introduction

Dinamika kehidupan modern tercermin dari peningkatan kebutuhan manusia yang terus berkembang seiring dengan pesatnya perubahan zaman [1]. Padatnya aktivitas orang tua berdampak pada pola makan anak, di mana konsumsi makanan instan semakin meningkat. Makanan instan menjadi pilihan utama karena dianggap praktis, mudah disajikan, dan memiliki rasa yang disukai, terutama di kalangan anak-anak Sekolah Dasar [2]. Makanan cepat saji bisa dikatakan makanan populer dan mudah ditemukan, salah satunya di Indonesia. Makanan jenis ini biasanya disajikan di restoran yang mengadaptasi cita rasa asing. Akibatnya, Makanan tradisional secara bertahap ditinggalkan karena masyarakat lebih memilih hidangan modern yang praktis dan cepat, seperti ayam goreng tepung, pizza, burger, kentang goreng, pasta, nugget, sosis, dan berbagai jenis gorengan [3].

Menurut Dr. Ari Fahrial Syam, Spesialis Penyakit Dalam sekaligus Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, konsumsi makanan instan secara berlebihan dan berkelanjutan dapat meningkatkan risiko obesitas, diabetes, hipertensi, serta beberapa jenis kanker. Oleh karena itu, beliau menekankan pentingnya menerapkan pola makan seimbang yang kaya serat, buah, dan sayuran, serta menjaga gaya hidup aktif melalui olahraga teratur untuk menurunkan risiko penyakit

kronis [4]. Pernyataan ini menegaskan perlunya edukasi kepada masyarakat, terutama anak-anak, tentang bahaya konsumsi makanan instan yang berlebihan dan pentingnya membentuk kebiasaan makan sehat sejak dini. Sementara itu, Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar memiliki kecenderungan tinggi dalam mengonsumsi makanan instan, salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan mengenai risiko kesehatan yang tersembunyi di balik cita rasa yang menggoda dari makanan tersebut.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media edukasi harus menarik, mudah dipahami, dan sesuai untuk anak-anak. Media seperti ini dapat membantu anak-anak memahami bahaya makanan cepat saji dan mendorong mereka untuk memilih makanan yang lebih sehat [5]. Namun, media edukasi yang tersedia seringkali tidak menarik atau sulit dipahami, sehingga pesan tentang bahaya makanan instan tidak tersampaikan dengan baik [6]. Teori pembelajaran visual menjelaskan bahwa penggunaan ilustrasi dalam buku anak memiliki dasar yang kuat, karena ilustrasi dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar mengenali objek, karakter, serta konteks cerita [7]. Menurut ilustrator Harris M., integrasi antara teks dan gambar dalam bahan bacaan anak dinilai dapat menumbuhkan minat baca, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna [8]. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu anak memahami bahaya makanan instan. Penelitian ini bertujuan menghadirkan media edukatif berupa buku bergambar interaktif yang mampu menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya menjaga pola makan sehat sejak dini.

2. Research Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dan dengan metode perancangan (*design method*) yang menekankan pada proses kreatif dalam merancang buku cerita bergambar interaktif bertema Bahaya Makanan Instan untuk anak usia 9–12 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Observasi dilakukan di beberapa lokasi seperti Perpustakaan Umum Balai Pemuda Kota Surabaya, Gramedia Manyar, dan Perpustakaan SD Al-Islah Surabaya untuk melihat ketersediaan literatur visual edukatif dan minat anak terhadap buku bergambar. Wawancara dilakukan dengan guru sekolah dasar, ahli gizi, serta ilustrator untuk menggali kebutuhan edukasi gizi, dampak makanan instan terhadap kesehatan anak, serta gaya visual yang menarik dan komunikatif bagi target usia tersebut. Selain itu, penyebaran kuesioner kepada 114 responden yang terdiri dari orang tua, wali, dan saudara digunakan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap konsumsi makanan instan.

Tahapan perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan dan analisis data, pengembangan konsep desain, pembuatan prototipe, hingga validasi desain akhir. Validasi dilakukan melalui voting daring menggunakan Google Form kepada target audiens anak usia 9–12 tahun untuk menentukan alternatif desain terbaik berdasarkan ketertarikan dan kemudahan pemahaman. Hasil validasi menunjukkan bahwa karakter utama “Lala” dan “Tummy” paling disukai karena dinilai ekspresif, berwarna cerah, dan sesuai dengan karakter anak. Gaya visual yang digunakan berupa ilustrasi kartun digital dengan teknik bitmap, warna pastel dan cerah untuk menonjolkan kesan menyenangkan, serta tipografi dekoratif dan sans serif agar mudah dibaca.

3. Results and Analysis

Penelitian ini merupakan bentuk Perancangan desain karakter pada buku interaktif. Yang ditujukan untuk anak usia 9–12 tahun dengan tujuan edukatif mengenai bahaya makanan instan. Proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan identifikasi masalah, analisis kebutuhan pengguna, pengembangan konsep desain, pembuatan prototipe, hingga validasi desain akhir. Buku ini menampilkan dua karakter utama, Lala sebagai anak yang gemar mencoba berbagai makanan, dan Tummy sebagai pendamping yang merepresentasikan sistem pencernaan. Keduanya menjadi sarana penyampaian pesan yang dekat dengan dunia anak.

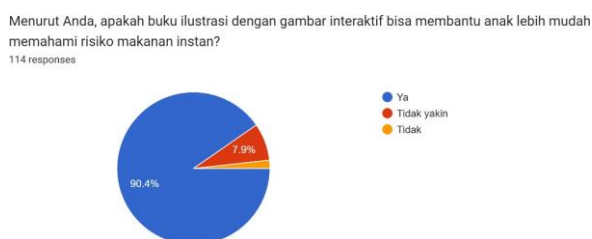
3.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan belum adanya buku pop-up yang membahas bahaya makanan instan bagi anak. Hasil wawancara dengan pakar ahli gizi, dan ilustrator menguatkan temuan tersebut. Ahli gizi menekankan pentingnya edukasi sejak dini mengenai bahaya makanan instan karena banyak orang tua belum memahami dampaknya terhadap kesehatan anak, seperti tingginya kadar natrium yang berisiko menyebabkan gangguan ginjal. Sementara itu, ilustrator menegaskan pentingnya gaya visual yang ekspresif, berwarna cerah, serta karakter yang sesuai dengan dunia anak usia 9–12 tahun agar pesan edukatif dapat tersampaikan secara menyenangkan dan komunikatif.

Dari 114 responden, 80,7% menyadari dampak buruk makanan instan dan 90,4% menilai buku ilustrasi dapat membantu edukasi, meski anak tetap mengonsumsinya karena kepraktisan dan selera.



Gambar 1. Hasil Kuisisioner Kesadaran Dampak Buruk



Gambar 2. Hasil Kuisisioner dalam Bahaya Makanan Instan

Berdasarkan analisis 5W+1H dan *consumer insight*, visual dinamis dan aktivitas partisipatif dipilih agar anak lebih mudah memahami pesan kesehatan. Analisis *consumer journey* menunjukkan bahwa media buku dengan desain seperti itu akan efektif karena dekat dengan rutinitas anak, sehingga dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan relevan bagi anak sekolah dasar.

3.2 Analisis Konsep dan Keyword

Konsep utama perancangan desain karakter buku ini dirumuskan melalui analisis kata kunci yang menghasilkan lima elemen kata kunci, yaitu Edukasi, Bahaya, Makanan Instan, Menyenangkan, dan Interaktif. Kelima kata kunci ini menjadi dasar pengembangan visual dan verbal agar pesan tetap konsisten dan komunikatif. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan visual dinamis sesuai karakter anak usia 9–12 tahun yang menyukai visual cerah dan aktivitas partisipatif.

3.3 Konsep Verbal dan Media

Dalam perancangan desain karakter untuk buku bergambar interaktif tentang bahaya makanan instan bagi anak usia 9–12 tahun, konsep verbal dan media difokuskan untuk memperkuat

kepribadian dan interaksi karakter. Karakter utama, seperti Lala dan makhluk Tummy, dirancang dengan ekspresi, gerakan, dan dialog yang sederhana, inklusif, serta mudah dipahami agar anak dapat langsung mengenali emosi, perilaku, dan pesan edukatifnya. Media visual mendukung karakter melalui ilustrasi pop-up, lift-the-flap, dan elemen interaktif yang menonjolkan keunikan gerak dan interaksi karakter, sementara media pendukung seperti stiker, gantungan, dan botol minum digunakan untuk memperluas pengalaman anak berinteraksi dengan karakter di luar buku. Dengan pendekatan ini, karakter tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diingat oleh anak usia 9–12 tahun.

3.4 Konsep Visual

Perancangan desain karakter buku ini menggunakan ilustrasi kartun digital yang kompleks, ekspresif, dan menyenangkan. Karakter utama, Lala dan Tummy, dirancang dengan referensi visual dari artis cilik dan karakter edukatif, sehingga mampu mewakili pengalaman dan perilaku anak-anak usia 9–12 tahun. Warna yang digunakan bersifat pastel dan cerah, sesuai dengan tema “Menyenangkan dan Interaktif”, untuk menciptakan suasana yang positif, menarik perhatian, dan mendukung pembelajaran visual.



Gambar 3. Tone Warna

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/969188782342907879/>

3.5 Proses Desain dan Validasi

Proses desain karakter pada buku interaktif ini melalui tiga tahap utama, yaitu Studi karakter, Sketsa kasar, dan Desain Komprehensif (*Comprehensive Design*), sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Studi Karakter

Pada tahap awal dilakukan pengumpulan referensi visual dan perilaku anak usia 9–12 tahun melalui observasi dan literatur.

- a) Lala
Acuan visual gabungan artis cilik Gempi & Janisa. Sifat aktif, ceria, semangat, suka membawa bekal masakan ibu.
- b) Lita
Acuan visual gabungan artis cilik & selebgram Mazaya, Amena, Chava. Sahabat Lala, ceria, mudah akrab, suka makanan instan & jajanan.
- c) Ibu
Acuan visual gabungan artis & selebgram Bunga Citra L, Rachelvenya, Nagita Slavina. Keibuan, sayang anak, suka memasak, peduli kesehatan Lala.
- d) Maskot Tummy
Acuan visual lambung. Menjaga perut Lala tetap sehat, karakter protektif terhadap makanan & pencernaan.
- e) Karakter 1 (teman Lala)

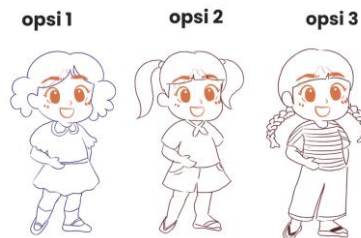
- f) Acuan visual Prince Poetiray. Suka makan dan bermain.
Karakter 2 (teman Lala)
Acuan visual Rafatar (anak Nagita Slavina). Aktif, ceria, suka berinteraksi.
2. Sketsa Kasar
Selanjutnya, dibuatlah beberapa alternatif sketsa kasar untuk menentukan gaya visual, ekspresi wajah, dan komposisi halaman.

a) Lala



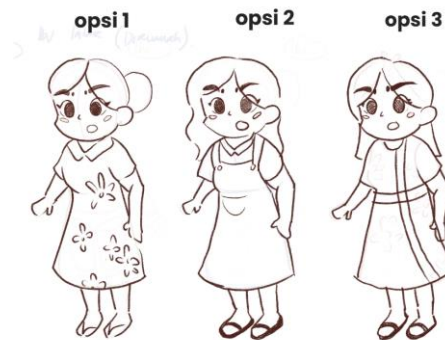
Gambar 4. Sketsa Kasar Karakter Lala

b) Lita



Gambar 5. Sketsa Kasar Karakter Lita

c) Ibu



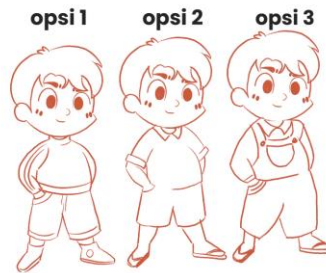
Gambar 6. Sketsa Kasar Karakter Ibu

d) Maskot Tummy



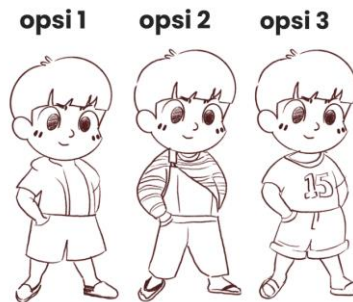
Gambar 7. Sketsa Kasar Karakter Maskot Tummy

- e) Karakter 1 (teman Lala)



Gambar 8. Sketsa Kasar Karakter 1 (Teman Lala)

- f) Karakter 2 (teman Lala)



Gambar 9. Sketsa Kasar Karakter 1 (Teman Lala)

3. Desain Komprehensif (*Comprehensive Design*)

Desain Komprehensif (*Comprehensive Design*) yang merupakan finalisasi visual dari seluruh elemen desain. Ilustrasi digital dibuat menggunakan teknik *vector drawing*

- a) Lala



Gambar 10. Desain Karakter Lala

- b) Lita



Gambar 11. Desain Karakter Lita

- c) Ibu



Gambar 12. Desain Karakter Ibu

d) Maskot Tummy



Gambar 13. Desain Karakter Maskot Tummy

e) Karakter 1 (teman Lala)



Gambar 14. Desain Karakter 1 (Teman Lala)

f) Karakter 2 (teman Lala)



Gambar 15. Desain Karakter 1 (Teman Lala)

4. Validasi Desain

Terakhir. Yaitu dilakukannya validasi *alternative desain* yang telah dibuat pada audiens 9 – 12 Tahun, untuk mengetahui desain yang paling sesuai untuk diterapkan

a) Lala

Alternatif 2 (71,4%) terpilih; mewakili anak 9–12 tahun yang aktif dan cocok untuk bermain.



Gambar 16. Karakter Lala

- b) Lita
Alternatif 2 (76,2%) terpilih; mewakili anak 9–12 tahun aktif, cocok bermain, dengan aksesoris leher.



Gambar 17. Karakter Lita

- c) Ibu
Alternatif 1 (81%) terpilih; menggambarkan ibu khas Indonesia dengan daster bunga.



Gambar 18. Karakter Ibu

- d) Maskot Tummy
Alternatif 1 (61,9%) terpilih; warna cerah merangsang kebahagiaan, energi positif, dan otak.



Gambar 19. Karakter Tummy

- e) Karakter 1 (Teman Lala)
Alternatif 3 (76,2%) terpilih; warna cerah, kaos dalam, ceria dan aktif khas anak-anak.



Gambar 20. Karakter 1 (Teman Lala)

- f) Karakter 2 (Teman Lala)
Alternatif 3 (76,2%) terpilih; simple, kasual, santai, polos, cocok bermain di lapangan.



Gambar 21. Karakter 1 (Teman Lala)

4. Conclusion

Perancangan desain karakter buku cerita bergambar interaktif bertujuan menciptakan media edukasi yang menyenangkan dan interaktif untuk anak usia 9–12 tahun dalam memahami bahaya makanan instan. Melalui pengembangan karakter Lala, Lita, Ibu, dan Maskot Tummy, serta penggunaan elemen *pop-up* dan *lift-the-flap*, buku ini menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Karakter dan ilustrasi dirancang dengan pendekatan visual yang cerah, ekspresif, dan sesuai dengan kebutuhan psikologis dan kognitif anak, sehingga mampu meningkatkan keterikatan emosional dan motivasi membaca.

References

- [1] Philia IT, Sembiring T, Siahaan RY, Pratama DE, Iqbal M. Dampak Modernisasi Terhadap Dinamika Kebudayaan Masyarakat di Indonesia. *J Pendidik Dan Kewarganegara Indones* 2025;2:10–22. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i2.239>.
- [2] Audinah A. ANALISIS PERILAKU PICKY EATER PADA ANAK (Studi Kasus di Kelompok B RA DDI Lero). vol. 4. 2024.
- [3] Amanda MR. Gambaran Pola Makan Pada Anak Usia Sekolah Yang Mengalami Kelebihan Berat Badan Di Sdit Al – Hikmah Maros 2020:1–23.
- [4] Ashari F. Dokter sebut konsumsi makanan instan berlebih bisa picu obesitas. Antara 2022. <https://www.antaranews.com/berita/3123597/dokter-sebut-konsumsi-makanan-istan-berlebih-bisa-picu-obesitas>.
- [5] Alkhair, Avila DZ, Khatimah NH, Darmin, Hardinandar F, Mulya KS. Educational counseling on the dangers of fast food (junk food) at MAN 1 Kota Bima. *J Pengabdian Kpd Masy MAPALUS* 2023;1:1–7.
- [6] Rachmawati AY. EDUKASI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAI MAKANAN SEHAT DI TK NUR MADINAH. vol. 4. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>; 2024.
- [7] Darmawan HS, Daniar A. Perancangan Ilustrasi Cover Majalah Anak KB Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “Liburan Menyenangkan.” *SENIMAN J Publ Desain Komun Vis* 2023;1:341–52. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1878>.
- [8] Kharismatuzzahra Z, Daniar A. Perancangan Storybook Interaktif Pengenalan Hewan

Untuk Mengembangkan Literasi Dan Kreativitas Anak Di Wilayah Sidoarjo.
SYNAKARYA Vis Commun Des Student J 2024;5:1–10.
<https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.111>.