

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode kehidupan anak-anak adalah salah satu yang paling penting dalam pertumbuhan dan perkembangan tubuh mereka. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih ideal jika mereka menerima nutrisi dengan kualitas yang baik (Novianti, 2022). Anak-anak membutuhkan dukungan berupa asupan gizi yang kuat untuk menjamin kesehatan mereka serta untuk kecerdasan dan pertumbuhan mereka. Pada usia 3-5 tahun (Balita) merupakan usia yang dapat dikatakan sebagai *the golden age* atau masa keemasan. Arif Rohman Mansur (2019) menyatakan usia 3-5 tahun (Balita) disebut *the wonder years* yang dikenal sebagai periode di mana seorang anak menunjukkan keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu atau situasi tertentu. Periode *golden age* ini juga didefinisikan sebagai periode antara usia kanak-kanak antara satu dan enam tahun, adalah periode waktu penting untuk pertumbuhan dan perkembangan individu.

Perkembangan yang dimaksud di sini adalah proses khusus yang bertujuan untuk mencapai struktur, fungsi, dan kemampuan manusia yang lebih kompleks dalam ruang yang realistis sebagai hasil akhir dari proses pematangan. Karena pada saat itu ada perubahan yang terjadi baik secara fisik maupun psikologis. Perkembangan psikologis anak berkembang secara pesat dibanding dengan pertumbuhan tubuh. Hal ini dapat dilihat melalui perubahan kebiasaan dan perilaku makan anak, termasuk konsumsi sayur dan buah. Menurut beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat dipastikan bahwa anak-anak yang pemilih dalam makan jika tidak segera ditangani akan memberikan efek, seperti zat gizi yang tidak terpenuhi yang akan berakibat pada status gizi (Eikstein, 2010).

Menurut data yang diperoleh dari Riset Kesehatan dasar (Riskesdas) tahun 2018, konsumsi buah dan sayur di kalangan anak-anak tergolong rendah hanya sebesar 4,5%. Yang berbanding terbalik dengan kenyataan yang dimana Indonesia adalah Negara yang terletak di daerah tropis, sehingga cukup mudah untuk mendapatkan buah dan sayuran. Menurut Pedoman Gizi Seimbang (PGS) dan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), merekomendasikan untuk mengkonsumsi 400 gram sayur dan buah-buahan setiap hari yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 2½ porsi 2½ gelas sayur setelah dimasak) dan 150 gram buah (setara dengan 3 buah pisang ambon atau 3 buah jeruk) (Kemenkes, 2014).

Untuk memastikan bahwa anak berusia antara 3 – 5 tahun sehat dan aktif, orang tua perlu menyediakan makanan yang memiliki gizi seimbang. Oleh karena itu, sangat penting agar mereka mengetahui cara menyiapkan makanan sehat. Saat ini makanan instan lebih sering disiapkan kepada anak-anak. Hal ini membuat anak lebih rentan untuk makan makanan kurang sehat yang menyebabkan anak kekurangan vitamin dan mineral. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes) prevalensi stunting Indonesia berdasarkan hasil Pemantauan Status Gizi (PSG) 2016 mencapai 27,5%. Stunting merupakan masalah kurang gizi kronis yang disebabkan oleh kurangnya asupan gizi dalam waktu yang cukup lama, sehingga mengakibatkan gangguan pertumbuhan pada anak yakni tinggi badan anak lebih rendah atau pendek (kerdil) dari standar usianya. Stunting terus menjadi perhatian kesehatan anak-anak Indonesia, berdasarkan hasil penelitian Survei Status Gizi Indonesia (SSGI), prevalensi stunting di Indonesia per 2021 kini mencapai 24,4 %, yang masih tergolong tinggi (Kemenkes, 2021). Dikutip dari kominfo.go.id, untuk mencegah stunting, pemerintah telah mengupayakan dan menerapkan beberapa program, yang salah satunya adalah program peningkatan gizi masyarakat melalui program Pemberian Makanan Tambahan (PMT) untuk meningkatkan status gizi anak.

Dinas Kesehatan (Dinkes) wilayah Sidoarjo memaparkan, balita stunting tahun 2018 sebesar 23,74%. Dinkes Sidoarjo juga mengupayakan beberapa program agar dapat menurunkan angka stunting di Kabupaten Sidoarjo, untuk memenuhi standard WHO terkait prevalensi stunting yang harus berada di angka kurang dari 20%. Program yang diupayakan dalam mengurangi masalah gizi tersebut diantaranya adalah menggunakan Pangan Olahan untuk Keperluan Medis Khusus (PKMK), yang dimana dari penelitian lapangan, gizi superburuk dapat ditangani dengan memberikan asupan PKMK. Kemudian pembuatan aplikasi (online), seperti SiCantik, Lestari dan BKB Emas (Eliminasi Masalah Anak Stunting). Aplikasi ini ditujukan kepada para orang tua agar memudahkan dalam mendapatkan informasi mengenai asupan gizi yang diperlukan oleh anak-anak.

Untuk perkembangan anak yang sehat maka dibutuhkan stimulasi eksternal yang sehat dari orang dewasa. Lingkungan prenatal, pengaruh budaya, lingkungan, stimulus yang diberikan oleh orang tua, status sosial dan ekonomi keluarga, status gizi, iklim dan cuaca, serta posisi anak dalam keluarga adalah contoh dari faktor stimulasi eksternal. Orang tua juga harus mengetahui berbagai aspek perkembangan yang dialami oleh anak - anak pada berbagai rentang usia. Sangat penting bagi orang tua untuk memahami bagaimana input sensorik dan

stimulasi yang menyebabkan tumbuh dan berkembang anak sehingga setiap kelainan yang terjadi pada anak dapat dengan cepat terdeteksi dan diobati (Padila dkk., 2019). Setiap anak membutuhkan stimulasi harian yang konstan. Rangsangan perkembangan anak dilakukan oleh ibu dan ayah yang paling dekat dengan anak, ibu pengganti dan perawat, anggota keluarga lainnya dalam kehidupan sehari-hari, kelompok masyarakat di lingkungan rumah tangga (Padila dkk., 2019) disinilah peran dari hubungan orang tua terhadap sang anak berpengaruh besar dalam tumbuh kembang anak usia balita.

Menurut teori pembelajaran Piaget, anak-anak berusia antara 2-7 tahun memasuki fase pra-operasional di mana mereka mulai menggunakan kata-kata dan gambar untuk menggambarkan dunia. Fase ini ditandai dengan penguatan pemikiran simbolis dan hubungan antara informasi abstrak dan konkret. Dengan karakteristik yang ada pada anak usia 3-5 tahun yang berada pada perjenjangan prabaca 2 yang memiliki karakteristik mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan (Ghazali, 2020). Maka dari itu diperlukannya media yang sesuai dan menarik minat belajar anak. Media edukasi yang dapat diterapkan adalah buku interaktif yang merupakan media komunikasi non verbal yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan pikiran tentang suatu hal. Tidak hanya itu perancangan ini juga ingin menumbuhkan minat baca pada anak-anak ditengah perkembangan perangkat digital yang sangat pesat untuk dapat mengurangi resiko radiasi dan kerusakan mata pada anak jika digunakan secara terus menerus.

Pola hubungan orang tua dan anak adalah jenis interaksi timbal balik antara orang tua dan anak-anak (Soetjiningsih, 1995). Keluarga adalah sumber pendidikan yang sangat penting yang sangat rentan terhadap perkembangan kemandirian anak. Selain itu, orang tua menentukan bagaimana keluarga akan berubah dan apa yang perlu dilakukan sebelum anak dapat mengembangkan tanggung jawab dan kepercayaan diri pada diri mereka sendiri. Oleh sebab itu, orang tua harus mampu memberikan dukungan yang diperlukan kepada sang anak. Seiring perkembangan zaman modern, pengasuhan orang tua harus lebih kuat. Dengan kondisi teknologi saat ini yang begitu pesat, dan kita dapat dengan mudah memahami berbagai konsep teknologi. Melihat kemajuan teknologi saat ini, penggunaan perangkat digital untuk kesejahteraan anak berdampak negatif pada tumbuh kembang anak (Winarto, 2012). Pemantauan penggunaan teknologi sangat penting karena ada banyak informasi yang tidak sesuai dengan perkembangan pada anak. Orang tua harus cermat dalam memahami kemampuan mereka saat menggunakan perangkat digital. Dikutip dari Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dalam mendidik anak di era digital yang dilakukan pada 2016. Salah satu penyebab utama anak terlambat bicara adalah terlalu banyak bermain independen, terlalu banyak pasivitas, dan terlalu banyak menonton televisi. Dampak negatif digital pada tumbuh kembang anak diantaranya, tumbuh kembang anak menjadi kurang optimal karena anak menghabiskan begitu banyak waktu dengan *gadget* yang mengakibatkan anak menjadi susah berbicara jelas karena kurangnya komunikasi verbal pada anak (Nahriyah, 2018)

Dari pemaparan diatas dibutuhkan media untuk membantu memotivasi anak-anak belajar tentang manfaat makanan sehat. Pemilihan buku sebagai media utama yang dipilih oleh penulis adalah media komunikasi yang tepat dalam pembentukan pikiran dan pendapat tentang suatu hal. Itulah sebabnya banyak buku yang digunakan untuk anak-anak berusia antara 3-5 tahun menggunakan bahan ilustrasi secara ekstensif. Sehingga perancang memilih buku dengan media interaktif untuk mengajarkan anak-anak usia 3-5 tahun tentang makanan sehat.

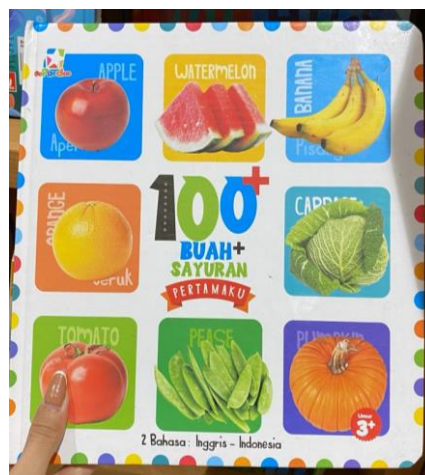
Menurut *The New Oxford Dictionary of English*, menyebutkan bahwa buku interaktif merupakan buku dengan dialog dua arah atau "*two way flow*" mengacu pada interaksi apa pun antara buku yang digunakan sebagai alat mengajar yang dimaksudkan untuk menjangkau pembaca. "*two way flow*" mengacu pada pergerakan informasi antara kedua pihak yang terlibat (Limanto dkk. 2015)

Selain itu buku interaktif dapat memicu perkembangan motorik pada anak. Menurut Decempro (2013: 22-23). Pelajaran motorik di sekolah dilakukan dengan pengalaman langsung atau praktik oleh siswa. adalah konsep utama dari pembelajaran motorik. Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek, yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan jari-jemari dan tangan. Motorik Halus merupakan kemampuan seorang anak untuk melakukan aktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil), seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan memasukan kelereng. (Sumantri, 2005). Kemampuan kecerdasan pada setiap anak berbeda. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulus yang diperolehnya seperti lingkungan keluarga terdekat (orang tua). Menurut Rita Novianti (2020) didapati bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia dini sangat rendah, karena kurangnya kegiatan yang merangsang perkembangan motorik halus.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas masalah yang diidentifikasi dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Konsumsi buah dan sayur di kalangan anak-anak tergolong rendah Menurut data yang diperoleh dari Riskesdas tahun 2018, hanya sebesar 4,5%.
2. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui toko buku offline maupun melalui website toko buku online, ditemukan bahwa masih minimnya buku makanan sehat untuk anak yang menjelaskan dengan ilustrasi dengan mengangkat *story telling* di dalamnya. Selanjutnya buku yang saya temukan hanya berisikan jenis buah dan sayuran. Judul dari buku tersebut adalah 100+ Buah dan Sayuran Pertamaku, diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo di tahun 2020. Sementara ini tidak ditemukan adanya buku buku interaktif makanan sehat yang mengangkat *story telling* didalamnya.



Gambar 1.1 Buku 100+ Buah dan Sayuran Pertamaku

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Berdasarkan observasi yang dilakukan secara langsung di toko buku Gramedia Lippo Mall, Galaxy Mall tidak ditemukan adanya buku interaktif yang membahas khusus makan sehat untuk anak yang mengangkat *story telling*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang buku interaktif makan sehat untuk anak usia 3-5 tahun yang efektif sebagai sarana dalam membantu edukasi tentang makan sehat sejak dini?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah harus ada. Hal ini dilakukan untuk membantu perancangan terfokus dan memahami permasalahannya.

1. Perancangan buku interaktif ini berfokus pada pengenalan makanan sehat berupa sayur , buah dan makanan yang mengandung protein oleh anak usia 3 - 5 tahun yang berfungsi sebagai media pengenalan kepada anak untuk mengedukasi dan membantu motorik gerak pada anak.
2. Buku ini ditujukan untuk anak-anak yang berusia 3 - 5 tahun yang sekaligus membantu orang tua dalam memberikan edukasi makanan sehat kepada anak.
3. Konsep buku interaktif yang akan digunakan nantinya adalah interaktif campuran seperti *pull tab*, *lift the flap* dan *participation*
4. Buku interaktif berisi mengenai makanan sehat berupa jenis buah, sayur dan makanan sehat lainnya.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari tinjauan di atas dapat dijelaskan bahwa tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengedukasi tentang jenis makanan sehat kepada orang tua dan anak sebagai kebiasaan baik.
2. Menumbuhkan rasa suka anak terhadap berbagai jenis makanan sehat.
3. Meningkatkan motorik gerak pada anak usia 3 – 5 tahun.
4. Menciptakan media edukasi yang tepat dan efektif serta menarik dalam penyampian informasi

1.6 Manfaat Perancangan

Melalui perancangan ini, diharapkan memiliki beberapa tujuan pencapaian yang dapat bermanfaat yang diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Akademis:

1. Untuk menambah informasi dan pengetahuan dalam sistem pembelajaran Desain Komunikasi Visual
2. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh perkuliahan
3. Sebagai tanggung jawab penulis untuk melanjutkan studinya guna memperoleh gelar strata 1 (Sarjana) Desain Komunikasi Visual.

b. Manfaat Praktis:

1. Memberikan pengetahuan tentang keuntungan dan manfaat mengkonsumsi makanan sehat kepada anak-anak atau bahkan orang dewasa sebagai media pembelajaran.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan buku interaktif sesuai segmentasi serta menjadi referensi dalam membuat perancangan buku interaktif.
3. Dalam rangka menciptakan media yang efektif, informatif, dan menarik dalam menyampaikan informasi di dalamnya.