

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gizi merupakan salah satu asset penting yang diperlukan oleh manusia terutama bagi anak - anak. Papotot (2021: 270 – 271) menyebutkan bahwa kurangnya gizi pada anak dapat menyebabkan berbagai masalah dalam kesehatan seperti, gangguan pada tumbuh kembang anak dalam perkembangan otak, perkembangan motorik, dan sistem syaraf pada anak, serta *stunting*. Berdasarkan pada hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) yang diumumkan oleh Kementerian Kesehatan angka *stunting* di Indonesia pada tahun 2022 lalu memiliki presentase senilai 21,6% dengan mayoritas anak usia 24 – 35 bulan. *Stunting* ini merupakan kondisi dimana anak mengalami gagal tumbuh akibat kekurangan gizi kronis terutama pada masa 1.000 HPK (Hari Pertama Kehidupan) (Adriani, 2022).

Menurut WHO, *stunting* dipengaruhi oleh gizi buruk di dalam rahim dan anak usia dini, serta sering infeksi sebelum atau setelah lahir yang kemudian memiliki risiko lebih besar untuk sakit dan kematian (Adriani, 2022). Dengan adanya resiko dan presentase angka *stunting* tersebut dapat diketahui bahwa *stunting* cukup membahayakan dan perlu untuk segera diatasi. Adriani (2022) menyebutkan terdapat delapan faktor penyebab *stunting* diantaranya adalah: Asupan makanan, Penyakit Infeksi, Pola Asuh, Pelayanan kesehatan dan sanitasi lingkungan, faktor ekonomi, sosial budaya, pendidikan, dan lingkungan. Pemerintah sudah melakukan berbagai upaya untuk mengurangi angka *stunting* di Indonesia, salah satunya adalah dengan melakukan dua intervensi, yaitu intervensi gizi spesifik untuk penyebab langsung dan intervensi gizi sensitive untuk mengatasi penyebab tidak langsung (Adriani, 2022).

Sebagai upaya untuk mencegah angka *stunting* meningkat kembali dan membantu menurunkan presentase angka *stunting* menjadi 14% sesuai target nasional, tentunya diperlukan peran dari keluarga dan masyarakat juga. Seperti pemberian edukasi mengenai pentingnya untuk menjaga gizi anak dan saat remaja hingga pasca kehamilan di Posyandu ataupun melalui platform lain yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Anak – anak merupakan generasi penerus bangsa yang perlu untuk dijaga dan dikembangkan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik kedepannya. Oleh

karena itu dengan menurunkan presentase *stunting* di Indonesia peluang Indonesia untuk menjadi negara yang maju dan berkembang akan meningkat pula.

Dapat diketahui bahwa masyarakat masih memerlukan edukasi mengenai *stunting*. Pemberian edukasi atau informasi mengenai *stunting* dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari kegiatan sosialisasi, pembekalan, buku, poster, dan lain sebagainya. Buku sendiri merupakan media yang sering dipakai untuk memberikan informasi secara sistematis. Namun banyak diantaranya yang kemudian kurang menarik untuk dibaca oleh masyarakat, kebanyakan dikarenakan terlalu banyak tulisan di dalamnya dan jarang ada ilustrasi yang menggambarkan informasi yang disebutkan.

Pada data Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM), Indonesia mendapatkan nilai sebesar 64,48 dari skala 1-100. DPR RI menyebutkan bahwa angka Literasi Indonesia ini masih belum memuaskan dan masih menjadi masalah nasional yang sangat memprihatinkan. Berdasarkan pada hasil kuesioner dapat diketahui juga bahwa hanya 25.6% masyarakat yang membaca buku ketika diwaktu luang. Hal ini membuktikan bahwa hingga saat ini hanya segelintir masyarakat saja yang tertarik akan membaca buku yang mana menjadi masalah salah satu nasional bagi negara Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan media buku yang dapat menarik perhatian baik pembaca maupun calon pembaca salah satunya dengan buku ilustrasi. Rokos menyebutkan bahwa buku ilustrasi tak hanya menarik dari segi visual, namun juga sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan literasi seseorang (Abednego, 2019). Menurut Fleisman buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan (Iliyas, 2021). Dengan diterapkannya ilustrasi sebagai pelengkap dan pengganti uraian pada buku dapat memudahkan pembaca untuk memahami pembahasan yang di bahas dalam buku tersebut (Djogo, 2020). Sejalan dengan Djigo, Yeom memaparkan bahwa buku ilustrasi bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menulis, dan pemahaman secara visual (Abednego, 2019). Berdasarkan pernyataan – pernyataan dan hasil kuesioner yang ada maka dipilihlah media utama buku ilustrasi pada perancangan ini.

Disamping itu seiring dengan perkembangan teknologi, mulai banyak fitur yang kemudian dapat digunakan sebagai media interaktif pada buku ilustrasi, agar menarik perhatian dan memudahkan masyarakat dalam memahami informasi yang disampaikan pada buku. Salah satunya adalah *Augmented reality* (AR), Ismayani (2020)

mendeskripsikan AR sebagai sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara *real time*. Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya penerapan AR sendiri perlu diperhatikan, banyak *platform* yang dapat menerapkan AR salah satunya adalah *Spark AR*. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk mengakses AR menggunakan aplikasi Instagram. Berdasarkan pada hasil kuesioner yang didapatkan bahwa 100% responden memiliki akun Instagram, yang mana penggunaan AR dengan *platform* ini sangat memungkinkan dan dapat memudahkan pembaca untuk mengaksesnya tanpa perlu *menginstal* aplikasi lain dalam gawai tiap pembaca. *Augmented Reality* tersebut akan berisikan tambahan informasi mengenai *stunting* yang dibahas pada beberapa halaman pada buku. *Augmented reality* tersebut akan berbentuk pop up animasi singkat terkait tambahan informasi yang disediakan. Penerapan ini dilakukan agar pembaca tidak bosan hanya membaca buku saja namun juga dapat diselingi dengan menggunakan AR. Selain itu, buku juga dilengkapi dengan *mini games* yang dapat dimainkan oleh pembaca. *Mini games* tersebut berupa Teka Teki Silang dan game mencari perbedaan. Dipilihnya game ini ialah agar pembaca dapat mengingat lagi pembahasan apa yang telah dibaca pada buku dan mengasah ketelitian pembaca sehingga pembaca dapat benar – benar memahami isi buku tidak hanya sekedar melihat – lihat yang menarik saja.

Dari permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah media dalam memberikan edukasi *stunting* untuk masyarakat terutama untuk Ibu usia 21 – 27 tahun mengenai pentingnya gizi dan dampak dari *stunting*. Karena pada rentang umur demikian perempuan ideal untuk hamil (Purborini, 2023). Masih tingginya angka *stunting* di Indonesia menjadi alasan mengapa perancangan ini dibuat. Tujuan perancangan buku ini adalah untuk menambah wawasan mereka mengenai gizi dan dampak *stunting* sehingga angka *stunting* di Indonesia dapat terkendali dan dapat mencapai target nasional serta dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan nilai literasi Indonesia. Perancangan buku ilustrasi ini dibuat menarik dan informatif agar masyarakat dan khususnya Ibu pada usia 21 – 27 tahun dapat memahami dan mempelajari mengenai gizi dan *stunting* dengan mudah, terlebih dengan media buku dan teknologi terbaru berupa *Augmented Reality*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih tingginya angka *stunting* di Indonesia. Berdasarkan pada data yang diperoleh dari Kementerian Kesehatan presentase *stunting* senilai 21,6% dari sampel sejumlah 334.848 bayi dan balita dan pengumpulan data di 486 Kabupaten/Kota pada 33 Provinsi di Indonesia.
2. Kurangnya pengetahuan Ibu - ibu usia 21 – 27 tahun mengenai pentingnya kebutuhan gizi dan bahaya *stunting*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana merancang buku ilustrasi berbasis *Augmented reality* mengenai pentingnya kebutuhan gizi dan dampak *stunting* untuk Ibu usia 21 – 27 tahun sebagai media edukasi *Stunting*?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan media utama buku ilustrasi berbasis AR ini berfokus pada upaya menangani dua faktor penyebab *stunting* yaitu faktor asupan makanan dan faktor pendidikan dan tidak membahas mengenai faktor lain penyebab *Stunting*.
2. Penyampaian edukasi mengenai *stunting* menggunakan Bahasa yang ringan agar mudah dipahami oleh masyarakat awam dan sebisa mungkin tidak menggunakan bahasa ilmiah yang jarang dipahami oleh masyarakat.

1.5 Tujuan Perancangan

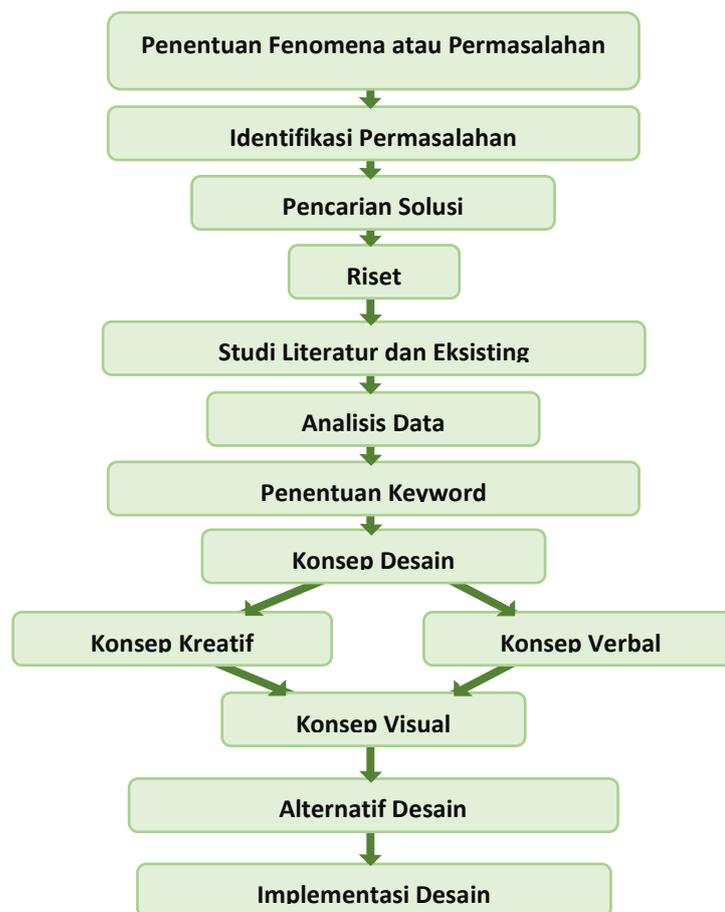
1. Memberikan edukasi mengenai pentingnya kebutuhan gizi pada anak dan dampak *stunting* untuk Ibu usia 21 – 27 tahun baik yang sudah menikah maupun belum menikah.
2. Meningkatkan rasa *awareness* orang tua terhadap kebutuhan gizi untuk anak – anak serta kebutuhan gizi untuk diri mereka sendiri.
3. Ikut berpartisipasi dan membantu tenaga kesehatan dalam upaya pengendalian angka *stunting* untuk menjaga anak generasi selanjutnya.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Menambah buku edukasi mengenai kesehatan anak khususnya pengetahuan tentang kebutuhan gizi untuk anak dan resiko atau dampak dari *stunting* untuk Ibu usia 21-27 tahun.
2. Menjadi referensi buku ilustrasi interaktif untuk bidang kesehatan khususnya mengenai *stunting*.
3. Menambah media edukasi mengenai *stunting* untuk tenaga kesehatan, khususnya untuk petugas gizi.

1.7 Kerangka Perancangan

Perancangan buku ilustrasi berbasis *Augmented reality* pentingnya gizi dalam pencegahan *Stunting* untuk Ibu 21-27 Tahun ini memiliki kerangka perancangan yang kemudian diharapkan dapat menjadi metode yang baik dan sesuai hingga tahap akhir perancangan. Berikut adalah runtutannya:



Gambar 1.1 Bagan kerangka perancangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 5 Februari 2024)