

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “MOGU YANG LAPAR” MENGENAI INFORMASI MSG UNTUK ANAK USIA DINI

DESIGNING ILLUSTRATED BOOK “MOGU YANG LAPAR” ABOUT INFORMATION OF MSG FOR CHILDREN

Winnie Safitri¹

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
safitriwinnie@gmail.com

Asbtrak

Monosodium Glutamat atau MSG merupakan bahan penyedap makanan yang masih menjadi perdebatan. Banyak yang menganggap MSG dapat membahayakan kesehatan terutama kesehatan anak tanpa mencari tahu lebih dalam lagi mengenai MSG. MSG sendiri memiliki dampak positif namun juga memiliki dampak negatif terhadap kesehatan. Pengetahuan inilah yang sebaiknya diperoleh oleh masyarakat sejak dini. Pemberian informasi penting ini akan cepat diingat apabila diberikan kepada anak usia dini karena mereka memiliki daya ingat yang sangat tinggi. Agar informasi dapat diterima, maka media yang dirancang berupa buku ilustrasi interaktif yang berisikan cerita mengenai pengaruh-pengaruh MSG dengan menyelipkan permainan-permainan kecil sehingga anak-anak yang mendapatkan informasi tersebut tidak merasa cepat jenuh.

Kata Kunci : Monosodium Glutamate, Kesehatan Anak, Buku Ilustrasi.

Abstract

Monosodium Glutamate or MSG is ingredient for food flavourings that its use is still being debated until now. Most people thought that use MSG would have negative impact on health, especially children without further knowledge. MSG itself has positive and negative impacts on children's health. This kind of information should be given to people when they still young. Young children will absorb quickly this information because they were at the golden age stage which mean they can absorb knowledge quickly. The information provided in the form of interactive illustrated book so that children can receive information about MSG and hone their crativity in a fun way and they can't feel boring quickly.

Keyword : Monosodium Glutamate, Children's Health, Illustrated Book.

1. Pendahuluan

Makanan merupakan bagian kebutuhan primer bagi manusia. Makanan menjadi sumber pokok karena dari situlah manusia mendapatkan energi. Seiring majunya teknologi, semakin banyak manusia yang mengolah makanan, salah satunya mengolah makanan dengan menambahkan penyedap rasa. Penyedap rasa yang sering dijumpai salah satunya ialah MSG. MSG pada mulanya ditemui pertama kali di Jepang oleh seorang profesor bernama Kikunae Ikeda. Sejak penemuan itulah semakin banyak produsen makanan yang memperluas produksi MSG di seluruh negara termasuk Indonesia.

Namun, penggunaan MSG nyatanya menjadi perdebatan hingga saat ini. Selama bertahun-tahun, banyak orang yang mengonsumsi makanan yang mengandung MSG mengklaim menderita sakit kepala, mati rasa, berkeringat, jantung berdebar-debar, mual dan kelelahan. Reaksi tersebut sering dikenal sebagai gejala kompleks MSG namun tidak memerlukan perhatian medis. [1]

Akan tetapi aduan tersebut berbalik terbalik dengan keputusan BPOM yang menyatakan bahwa MSG aman untuk dikonsumsi pada saat rapat dengan komisi IX DPR RI pada tanggal 25 Mei 2009. Hal demikian dikarenakan FAO maupun WHO tidak mengeluarkan aturan untuk melarang peredaran MSG sehingga BPOM pun tidak dapat menolok izin edar MSG. [2]

Perbedaan pendapat tersebut tentunya akan membuat konsumen bingung saat akan menggunakan MSG. Selain itu, konsumen pun kurang dibekali informasi dan pengetahuan mengenai MSG dan pengaruhnya terhadap kesehatan sejak dini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dirancang suatu media informasi yang menerangkan mengenai pengaruh MSG terhadap kesehatan. Informasi ini dapat diberikan kepada anak usia dini karena pada usia tersebut mereka dapat cepat menyerap informasi baru selain itu mereka juga sedang berada di taraf *golden*

age yang dimana pola pikirnya sedang berkembang pesat. dengan diperkenalkannya informasi mengenai MSG terhadap anak usia dini, diharapkan mereka akan memahami pengaruh-pengaruh MSG serta lebih bijak dalam mengonsumsinya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana perancangan media informasi yang dapat menginformasikan pengaruh MSG terhadap kesehatan anak serta solusinya melalui pendekatan desain komunikasi visual secara sederhana agar dapat dengan mudah dicerna oleh pola pikir anak usia dini??

Tujuan perancangan dalam penelitian ini adalah : Merancang media informasi yang tepat dan jelas untuk memperkenalkan MSG sejak dini kepada anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun dengan melalui pendekatan desain komunikasi visual yang dikemas secara sederhana.

Data dikumpulkan melalui sejumlah teknik, yakni: *wawancara* dengan informan yang berkaitan dengan topik perancangan yakni dokter gizi dari Departemen Ilmu Gizi FKUI serta Profesor Teknik Pangan IPB dan salah satu dosen DKV FIK Universitas Telkom untuk mengetahui visual perancangan yang tepat dan sesuai untuk khalayak sasaran dalam penelitian ini, observasi secara langsung kepada khalayak sasaran untuk mengetahui perilaku konsumen serta melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data penting mengenai topik dalam penelitian ini. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Oppurtunities, Threats*) terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terdapat di pengaruh MSG terhadap kesehatan anak.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Monosodium Glutamate

Menurut PIPIMM yang dikutip dari Buku Putih Pedoman Konsumen Mengenai Pangan dan Keamanan Pangan [3], Monosodium Glutamat atau MSG merupakan salah satu zat penambah rasa yang dibuat dari fermentasi zat tepung dan tetes gula tebu. Proses fermentasi tersebut dibantu oleh bakteri *Brevi-bacterium lactofermentum* sehingga menghasilkan Asam Glutamat. Proses tersebut kemudia ditambahkan garam sehingga mengkristal. Hal demikianlah yang menyebabkan MSG sering dijumpai dalam bentuk kristal berwarna putih. Pada dasarnya, MSG terdiri dari air, Sodium / Natrium dan Glutamat. Apabila dilihat dari kandungan Glutamat, MSG dapat dikatakan aman untuk dikonsumsi karena Glutmat sendiri terdapat di dalam tubuh manusia seperti otot, otak, ginjal, hati serta hati. Glutamat juga memiliki beberapa manfaat untuk tubuh seperti meningkatkan sekresi saliva, menekan obesitas, mendukung kesehatan otak serta mendukung metabolisme seperti produksi energi dan biosintesis protein. Akan tetapi, penggunaan MSG tidak boleh berlebihan karena MSG bersifat *self limiting* sehingga dapat merusak cita rasa pada makanan serta akan menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif tersebut disebabkan kadar Sodium / Natrium yang ada pada MSG akan memicu terjadinya kerusakan ginjal, meningkatnya tekanan darah sehingga berakibat hipertensi serta menimbulkan rasa haus atau dehidrasi.

2.2 Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Wiyani [4], psikologi perkembangan anak usia dini memiliki arti sebagai cabang ilmu psikologi perkembangan yang mengkaji tentang segala aspek pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini serta implikasinya terhadap perilaku anak usia dini.

Sedangkan menurut Gunarsah [5], anak-anak usia dini yang berusia 3 – 6 tahun merupakan masa prasekolah atau yang disebut juga sebagai masa kanak-kanak awal yang melalui beberapa perkembangan seperti: (1) Perkembangan motorik, yaitu masa dimana anak usia dini akan terlihat lebih lincah dan aktif bergerak karena telah bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatus sistem syaraf – otot. ; (2) Perkembangan bahasa dan berpikir, yaitu masa dimana anak usia dini telah berkembang kemampuan berbahasa lisan akibat pematangan organ-organ bicara dan fungsi berpikir serta lingkungan sekitar yang ikut membantu perkembangannya. ; (3) Perkembangan sosial , yaitu masa dimana anak usia dini mulai memasuki pendidikan formal seperti TK atau PAUD oleh karena itu orang tua serta lingkungan sekitar dapat memberi cukup kebebasan dan kesempatan untuk melakukan berbagai macam kegiatan serta menjawab pertanyaan anak usia dini sehingga tidak menghambat imajinasi dan kreasi dalam bermain.

2.3 Media Informasi

Menurut Heinich dalam Susilana dan Riyana [6], media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan menurut Jogiyanto dalam Fauzia [7], informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dan pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Maka dapat ditarik definisi media informasi merupakan proses penyampian pesan berupa hasil pengolahan data dari sumber pesan kepada penerima pesan yang ditujukan untuk menerangkan dan diolah dalam suatu bentuk yang lebih berguna.

2.4 Buku

Menurut Soedewi dalam Marisna [8], buku dapat didefinisikan sebagai kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar.

Sedangkan menurut Milena [9], terdapat tiga hal yang harus diperhatikan saat merancang buku terutama buku yang ditargetkan untuk anak-anak, yakni: (1) Isi cerita pada buku dapat berupa pengalaman masa kecil perancang dengan menyelipkan berbagai macam ekspresi yang sering ditampilkan anak-anak seperti kecewa, frustrasi dan gembira. ; (2) ilustrasi yang ditampilkan pada buku harus konsisten, memiliki relasi antara cerita dan visual serta visual yang dapat dengan mudah diingat oleh anak-anak. ; (3) memperhatikan target primer yaitu orang tua karena orang tua akan memilihkan buku untuk anak-anaknya dengan cara memperhatikan pengayaan ilustrasi yang menarik, teks yang jelas serta mengandung pesan moral dalam cerita.

3. Konsep, Hasil Perancangan dan Media Pendukung

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan para ahli serta observasi khalayak sasaran dan studi pustaka, penulis menganalisa data-data tersebut serta mendeskripsikannya. MSG saat ini masih sering dianggap dapat menimbulkan banyak gangguan kesehatan terutama anak-anak serta dianggap sebagai sumber utama dari kebodohan seseorang. Padahal MSG bukanlah pemicu dari kebodohan seseorang serta MSG sendiri tidak terbukti telah menimbulkan gangguan kesehatan terutama anak-anak. Walaupun aman, penggunaan MSG tetap harus diwaspadai, salah satunya dengan membatasi penggunaannya serta memperhatikan jumlah kandungan Natrium yang terdapat di dalam MSG. Pengetahuan mengenai MSG ini juga masih kurang didapati oleh masyarakat karena tidak ada media yang menginformasikan kepada masyarakat. Pengetahuan ini padahal sangat penting untuk diberikan kepada masyarakat terutama anak-anak usia dini.

Dari hasil analisis tersebut penulis mendapatkan konsep pesan dalam perancangan yakni memberikan informasi kepada anak-anak usia 3 hingga 6 tahun mengenai perbatasan penggunaan dan konsumsi makanan yang mengandung MSG dengan harapan mereka akan terbekali pengetahuan ini sehingga mereka akan lebih berhati-hati serta membatasi konsumsi makanan yang mengandung MSG di kesehariannya. Penyampaian informasi diberikan dalam bentuk buku ilustrasi yang menceritakan pengaruh-pengaruh MSG dengan menampilkan satu karakter serta menyelipkan beberapa permainan-permainan sehingga anak-anak tidak akan merasa cepat bosan saat mendapatkan informasi penting ini dan juga dapat mengingat pesan yang disampaikan yang terdapat dalam alur cerita. Perancangan ini juga menggunakan AIDA sebagai konsep kreatif dengan harapan anak-anak dapat menerapkan pesan yang disampaikan kedalam kesehariannya.

3.2 Konsep Kreatif

Menggunakan strategi pendekatan sebagai konsep kreatif yakni melalui psikologis yaitu dengan menyesuaikan karakter dan psikologi anak-anak agar tepat dalam menentukan media seperti pemberian informasi menggunakan buku ilustrasi interaktif yang mengajak anak-anak untuk mendapatkan informasi penting melalui proses belajar sambil bermain, serta melalui orang tua yaitu dengan memanfaatkan peranan orang tua di rumah untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan buku ilustrasi interaktif dan dapat menjelaskan pesan yang terdapat dalam buku.

3.3 Hasil Perancangan

Perancangan buku ilustrasi bekerjasama dengan PIPIMM selaku data pemberi proyek dengan menyebarkan buku ilustrasi ke beberapa TK atau PAUD. Penyebaran buku ini juga memiliki tujuan untuk melakukan penyuluhan mengenai mengonsumsi serta memperkenalkan MSG kepada anak-anak. Buku ilustrasi yang dirancang berukuran A4 dengan menggunakan teknik ilustrasi vektor yang *full color* serta menampilkan 3 karakter berupa kucing. Pada halaman muka buku juga dirancang dengan cara menyediakan *QR Code* untuk mengunduh aplikasi permainan.



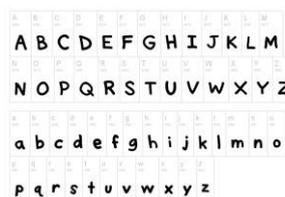
Gambar 1. Hasil Perancangan Buku Ilustrasi

Logo pada buku dirancang untuk menimbulkan kesan lapar oleh karena itu menggunakan warna jingga dan menyelipkan gambar sendok garpu yang sering digunakan sebagai simbol rumah makan.



Gambar 2. Logo Buku Ilustrasi

Penggunaan teks dalam perancangan buku yaitu menggunakan huruf sans serif Think Thick yang memiliki kesan bebas bergerak, tidak kaku, ceria serta bersahabat.



Gambar 3. Font Think Thick

3.4 Media Pendukung

Di rancang beberapa media pendukung yang dapat mendukung minat khalayak sasaran untuk menggunakan media utama yang telah dirancang. Pada perancangan buku ilustrasi interaktif, dirancang beberapa media pendukung seperti aplikasi permainan yang dapat diunduh melalui *QR Code* yang ada pada halaman muka buku. Aplikasi permainan ini bertujuan untuk menghibur khalayak dengan menampilkan permainan sederhana yang memiliki pesan yang sama pada buku.



Gambar 4. Aplikasi Permainan

Selain aplikasi permainan, dibuat pula media pendukung lainnya seperti pensil warna, poster, boneka kertas, tempat makan dan minum, sticker serta *standee* karakter.



Gambar 5. Pensil Warna

menggunakan Mogu sebagai karakter utama dalam cerita yang dikisahkan mudah kelaparan setiap energinya terpakai banyak.

Penyampaian informasi dibuat sederhana agar mudah ditangkap dan dicerna oleh pola pikir anak usia dini serta menyelipkan permainan-permainan kecil dalam cerita. Dengan begitu anak-anak usia dini akan tidak sadar jika sedang dibekali informasi penting mengenai MSG tersebut. Selain itu, permainan-permainan kecil ini juga dapat mengasah kreativitas anak-anak usia dini.

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan diharapkan anak-anak usia dini dapat lebih waspada dalam mengonsumsi makanan-makanan yang mengandung MSG. Selain itu, peranan desainer grafis sangat penting dalam penyampaian informasi mengenai MSG ini. Dengan menerapkan ilmu-ilmu desain komunikasi visual, para desainer grafis diharapkan mampu untuk menjawab serta menyelesaikan jawaban-jawaban permasalahan yang diangkat.

Daftar Pustaka

- [1] Tempo.2012. *Konsumen MSG Indonesia Meningkat*. [Online] Tersedia di <http://tempo.co/read/news/2012/01/19/173378387/Konsumen-MSG-Indonesia-Meningkat> [Diakses 11 Februari 2015]
- [2] JPNN. 2009. *BPOM Klaim MSG Aman*. [Online] Tersedia di www.jpnn.com/berita.detail-54383 [Diakses 17 Februari 2015]
- [3] PIPIMM. *Pedoman Konsumen Mengenai Pangan dan Keamanan Pangan*. [t.d.]
- [4] Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- [5] Gunarsah, Singgih. D. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- [6] Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- [7] Fauzia, Syifa. 2014. *Perancangan Media Informasi Museum Sejarah Jakarta untuk Penunjang Anak-anak*. Bandung: Universitas Telkom, S1 Desain Komunikasi Visual
- [8] Marisna, Vera. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi "Gugon Tuhon"*. Bandung: Universitas Telkom, S1 Desain Komunikasi Visual
- [9] Milena. 2014. *Five Tips for Writing Illustrated Children's Book That Kids Will Actually Read*. [Online] Tersedia di <http://www.blurb.com/blog/writing-illustrated-childrens-books> [Diakses 5 Juli 2015]