

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) tahun 2013, 93,5% masyarakat Indonesia pada usia 10 tahun ke atas memiliki perilaku konsumsi kurang sayur serta buah. Tingkat konsumsi sayur dan buah perkapitanya hanya sebesar 34,5 kg/tahun jauh di bawah rekomendasi *Food Agriculture Organization* (FAO) yaitu sebesar 73,5 kg/tahun. Karenanya, menteri kesehatan RI membuat peraturan no 41 tahun 2014 mengenai penerapan gizi seimbang yang berisi rekomendasi konsumsi sayur dan buah mencakup 50% dari 1 kali porsi makan.

Pemberian sayur dan buah kepada anak sejak usia dini dapat mendukung pemenuhan gizi seimbang bagi optimalisasi tumbuh kembang anak dan pembentukan pola makan sehat yang berlanjut sampai usia dewasa. Sayuran merupakan sumber serat pangan dan memiliki efek yang sangat baik apabila dikonsumsi rutin akan meningkatkan fungsi imun tubuh sampai membantu menginduksi sel saraf sehingga memiliki efek pada perilaku belajar lebih baik, lebih mudah konsentrasi dan memperbaiki memori jangka panjang.

Menurut Dr. Frieda Handayani Kawanto, Sp.A(K) kurangnya konsumsi sayur dan buah di Indonesia antara lain disebabkan tidak dimulainya pembentukan makan sehat sejak usia dini karena orang tua merasa kesulitan harus melalui media apa dan bagaimana dalam memperkenalkan jenis serta manfaat yang berkaitan dengan sayur dan buah kepada anak.

Selain faktor diatas, anak juga lebih memilih mengkonsumsi makanan yang siap saji dibandingkan dengan sayuran. Seperti yang tertulis dalam buku berjudul *Nutrition Throghout The Life Cycle*, pada anak sekolah dasar diperoleh fakta bahwa 40% anak tidak makan sayur, 20% tidak makan buah dan 36% makan siap saji (Worthingtom and Roberts : 2000). Hal ini terjadi karena selain makanan siap saji mempunyai cita rasa yang lebih nikmat untuk anak – anak, kurangnya pengetahuan anak mengenai jenis serta manfaat mengenai sayur dan buah juga membuat anak lebih mudah terpengaruh oleh

lingkungan keluarga seperti teman sehingga dapat mengubah pola makan anak. (Brown :2005)

Sebaiknya orang tua memberikan informasi mengenai peranan sayur dan buah guna mengubah perilaku makan anak ketika anak berusia 3 hingga 5 tahun. Dalam buku *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* ciptaan Syamsu Yusuf, pada saat seorang anak memasuki umur 4 tahun, tingkat berfikirnya sudah lebih maju. Anak mulai mampu bertanya mengenai sebab dan akibat melalui pertanyaan-pertanyaan seperti mengapa dan bagaimana. (Yusuf : 2006)

Dikarenakan banyaknya orang tua yang kesulitan dalam memperkenalkan betapa pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah kepada anak - anaknya, penulis akan membuat sebuah media panduan mengenai pengenalan betapa pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah. Media panduan tersebut adalah buku interaktif yang menyajikan informasi bergambar dan memandu orang tua untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anaknya.

Menurut Dalam Arsyad (2002 : 4), media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan. Contoh dari media antara lain buku, *tape-recoder*, kaset, video kamera, *video recoder*, film, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Penulis memilih buku interaktif sebagai media penyampaian informasi karena buku adalah media yang komplit, dapat bertahan lebih lama dalam keadaan yang terawat serta tidak termakan zaman.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong lalu arti dari interaktif adalah suatu hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah, bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan. Jadi yang dimaksud dengan buku interaktif adalah lembaran kertas yang berjilid yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif serta saling berhubungan. (Warsita : 2008)

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah adalah dengan buku interaktif. Sebuah studi di Appetite, menunjukkan bahwa setelah membaca buku interaktif mengenai wortel, anak-anak lebih tertarik untuk mengkonsumsi wortel karena buku bergambar dapat menstimulasi otak

dan mempengaruhi anak menjadi penasaran serta ingin mencobanya. (www.food.detik.com)

Dalam buku interaktif untuk anak, terdapat program edukatif yang disuguhkan untuk melatih tiga aspek penting bagi anak-anak. Tiga aspek tersebut antara lain, aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik. Aspek Kognitif adalah suatu perbuatan untuk mengetahui sebuah pengetahuan, pemahaman dan melatih keterampilan untuk berfikir. Aspek Afektif adalah suatu aspek yang berhubungan dengan perasaan manusia contohnya seperti karakter, emosi, keinginan serta sifat. Dan Aspek Psikomotorik adalah suatu perbuatan yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak ketika seseorang telah menerima suatu pembelajaran. Hal-hal tersebut tentunya sangat penting dan berpengaruh bagi perkembangan seorang anak. (Muliawan, 2014 : 28)

Penulis memilih buku panduan berbasis interaktif *peek a boo* sebagai media agar pembaca tertarik dan mudah memahami buku panduan tersebut. Buku interaktif *peek a boo* terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap* karena halaman dari buku tersebut dapat dibuka untuk mengetahui sesuatu yang terdapat di balik potongan halaman tersebut.

Buku interaktif yang akan dibuat penulis adalah buku yang menjelaskan mengenai pengenalan betapa pentingnya mengonsumsi sayur dan buah dengan beberapa metode seperti mengenal huruf atau angka serta mengenal bentuk dan warna. Selain bermanfaat untuk anak, buku ini juga bermanfaat untuk orang tua supaya dapat mengajarkan kepada anak-anak mengenai pentingnya buah dan sayur dalam kehidupan.

Diharapkan dengan adanya buku ini, orang tua mampu memberi edukasi betapa pentingnya mengonsumsi sayuran kepada anak-anaknya lalu anak dapat termotivasi untuk mengonsumsi sayur dan buah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, permasalahan yang terjadi dapat disimpulkan :

1. Kurangnya konsumsi buah dan sayur di Indonesia antara lain disebabkan tidak dimulainya pembentukan makan sehat sejak usia dini akibat orang tua kesulitan dalam memperkenalkan buah dan sayur kepada anak.
2. Anak lebih memilih mengkonsumsi makanan siap saji dibandingkan dengan sayuran.
3. Minimnya buku interaktif mengenai sayur dan buah.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku interaktif mengenai pengenalan betapa pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah yang baik dan benar yang sesuai dan dapat menarik perhatian orang tua khususnya pada anak-anak?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku interaktif untuk usia 3-5 tahun mengenai pengenalan pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah melalui beberapa metode seperti mengenal huruf atau angka serta mengenal bentuk dan warna. Penelitian ini dilakukan di Jakarta dan Bandung, Indonesia. Periode penelitian dilakukan mulai bulan Februari – Mei 2017 kemudian dirangkaikan dengan perancangan visual pada bulan yang sama sampai dengan Juli 2017. Penelitian ini dilakukan secara individu. Narasumber dari penelitian ini adalah perancang buku dan dokter anak. Responden dari penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun. Penelitian ini dilakukan agar dapat membantu orang tua memberikan edukasi mengenai pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah untuk anak-anak serta memotivasi anak untuk mengkonsumsi sayur dan buah.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah buku yang dapat membantu orang tua memberikan edukasi kepada anak-anaknya mengenai edukasi betapa pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah yang didasari oleh beberapa metode seperti mengenal huruf atau angka serta mengenal bentuk dan warna.

1.6 Cara Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan metode studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner.

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Studi pustaka berisi mengenai sebuah pernyataan yang disusun oleh seseorang atau sebuah lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa. (Maleong, 1997 : 160)

2. Observasi

Observasi adalah alat yang digunakan untuk mencari atau mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. (Sedarmayanti, Hidayat, 1983 : 74)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung terhadap isi penggunaan buku interaktif untuk anak usia 3-5 tahun di kota Jakarta dan Bandung. Observasi dilakukan dengan mengamati isi konten dari beberapa buku yang terdapat di kota Jakarta dan Bandung khususnya yang membahas mengenai sayur dan buah. Variabel yang diamati antara lain yaitu ilustrasi, layout, warna, tipografi dan edukasi yang disajikan.

3. Wawancara

Wawancara adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang benar dari ahlinya untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. (Sedarmayanti, Hidayat, 1983 : 80)

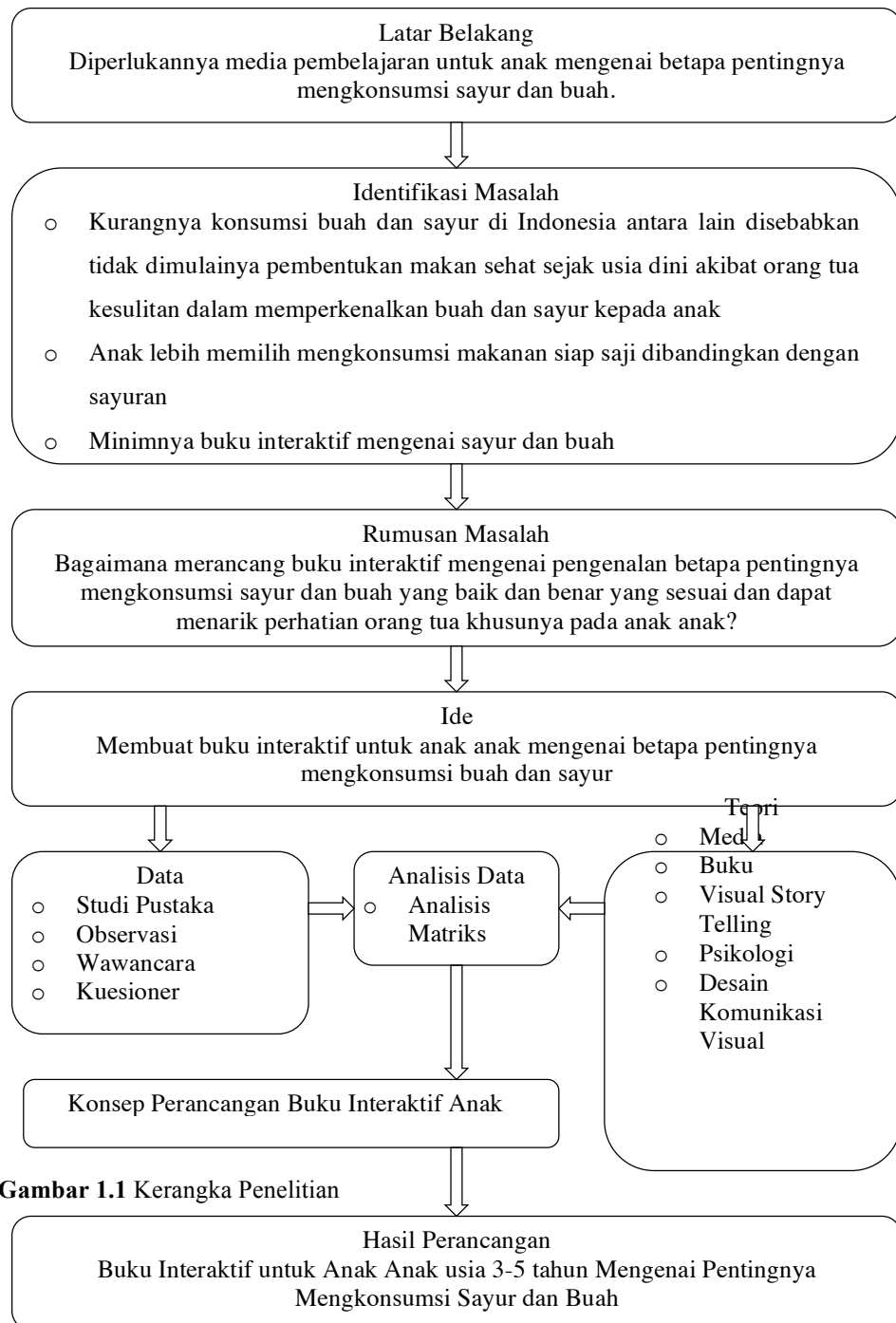
Bersamaan dengan kegiatan observasi, penulis mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang memiliki pengetahuan mengenai buku interaktif untuk anak usia 3-5 tahun lalu kepada narasumber yang memiliki pengetahuan mengenai tumbuh kembang anak. Sehingga pertanyaan yang diajukan memiliki relevansi dengan objek yang diteliti dan kepada narasumber yang memiliki pengetahuan mengenai pentingnya sayur dan buah.

4. Kuesioner

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2006 : 151)

Kuesioner dilakukan kepada banyak orang yang pernah menggunakan buku interaktif untuk balita usia 3-5 tahun dan memahami perihal prinsip desain khususnya yang berkaitan dengan objek penelitian sehingga dapat menyimpulkan rancangan desain seperti apa yang diperlukan agar buku interaktif untuk balita usia 3-5 tahun sesuai dan dapat menarik perhatian orang tua serta anak.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

1.8 Pembabakan

Bab I

Membahas mengenai latar belakang masalah serta permasalahan yang ada. Dari permasalahan ditemukan tujuan penelitian dan bagaimana cara mengumpulkan data lalu dijelaskan dalam sebuah kerangka penelitian.

Bab II

Membahas mengenai beberapa teori yang berkaitan dengan buku interaktif seperti teori mengenai psikologi lalu teori mengenai buku, buku interaktif, tipografi, warna dan layout dan sebagainya yang akan dipakai untuk mendukung perancangan.

Bab III

Membahas mengenai hasil survei atau pengumpulan data di lapangan secara terstruktur dan siap untuk diuraikan. Serta hasil pengumpulan data kemudian diteliti menggunakan dasar pemikiran yang ada pada bab II sehingga menghasilkan berbagai kesimpulan yang di uraikan dengan analisis matriks.

Bab IV

Membahas mengenai berbagai konsep yang berhubungan dengan pembuatan buku interaktif ini antara lain, Konsep Pesan, Konsep Kreatif, Konsep Visual, Konsep Media dan Konsep Bisnis.

Bab V

Membahas mengenai kesimpulan dan saran dari pembuatan buku interaktif ini.