

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak SD (Sekolah Dasar) adalah anak-anak yang sedang belajar secara formal di lingkungan sekolah dalam tingkatan dasar/pengenalan. Kegiatan yang dilakukan anak SD pada umumnya adalah belajar, bermain dan Jajan. Pada makanan berat maupun ringan anak-anak membutuhkan nutrisi yang cukup agar dapat tumbuh dan berkembang dengan sehat. Makan secara teratur seperti vitamin, mineral dan nutrisi lainnya. Selain itu, anak-anak juga harus menghindari makanan yang mengandung banyak gula, makanan olahan dan makanan ringan yang mengandung MSG, dan tempat yang tidak bersih mengandung banyak bakteri. karena hal ini dapat mempengaruhi sistem kekebalan dan berdampak buruk bagi tubuh mereka. Anak SD belum banyak mengetahui hal-hal lain yang perlu diperhatikan. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah membeli makanan jajanan.

Menurut Irianto (2007), Jajanan adalah makanan dan minuman yang diperjualbelikan oleh tukang jualan di lapak mereka, biasanya jajanan yang dijual di lingkungan SD sangat tidak sehat dan menggunakan zat berbahaya yang tidak diketahui oleh anak-anak. Jajanan di jajakan dengan penampilan bentuk, warna, dan rasa yang menarik perhatian anak SD. Sehingga, adanya rasa ingin mencoba dan membeli makanan/minuman tersebut. Jajanan merupakan aneka ragam jenis makanan yang dijajakan dapat ditemukan dipinggir jalan terbuat dari berbagai bentuk, warna, rasa serta ukuran untuk membuat calon pembeli tertarik saat membelinya. Jajan adalah membeli makanan dan minuman diwarung atau tempat yang dijajakan. Kebiasaan anak SD sangat suka jajan. Adapun tidak semua orang tua membawakan bekal makanan dan minuman pada anak, dikarenakan beberapa hal seperti kesibukan orang tua yang bekerja, tidak memiliki waktu untuk memasak di pagi hari, sehingga orang tua akan memberikan uang saku pada anak ketika tidak dibekali makanan sehat dari rumah. Anak dapat membeli jajanan makanan dan minuman di depan sekolah. Beberapa jenis jajanan SD yang paling sering dibeli anak-anak setelah pulang sekolah berupa telur gulung, bakso tusuk,

sosis, nugget, mie, martabak mini, martabak tipis kering, kerang-kerangan, crepes, kerak telur, makaroni rasa, cilor, cimol, cimin, cireng, gulali, es potong, minuman rasa, soda dan banyak lagi jenisnya.

Makanan sehat adalah dengan menggabungkan berbagai jenis makanan, untuk memenuhi kebutuhan gizi tubuh dan dapat dirasakan secara fisik dan mental (Prasetyono, 2009). Padahal, seperti diketahui jajanan yang berada di depan sekolah belum tentu bersih dan sehat. Apabila tidak mengkonsumsi makanan sehat yang terjamin, makanan tersebut dapat mengandung zat berbahaya dan berpotensi menyebabkan keracunan. Keracunan makanan merupakan sebuah gejala yang ditimbulkan akibat mengkonsumsi makanan yang beracun atau tercampur dengan bakteri berbahaya lainnya. Gejala yang paling umum adalah sakit perut, pusing, muntah dan diare.

35 anak di salah satu Sekolah Dasar di kota Bandung mengalami keracunan makanan dan minuman. Beberapa korban langsung dilarikan ke rumah sakit. Kejadian itu diketahui adalah siswa SD Pelita di Jalan Rajamantri Kidul, Kota Bandung, Anak SD tersebut diduga keracunan akibat mengkonsumsi jajanan sekolah. (<https://news.detik.com/beritajawabarat/d-3810836/35anaksd-di-bandungkeracunanjajanan>). Beberapa penyakit yang pernah terjadi pada anak SD terkait jajan sembarangan, yaitu cacangan 40-60 persen, anemia 23,2 persen, karies dan periodontal 74,4 persen. Kejadian ini dapat membuat masalah menjadi lebih serius, misalnya adanya penyakit menular karena sekolah adalah tempat sumber penularan penyakit infeksi pada anak. (Departemen kesehatan, 2005)

Sangat banyak zat-zat berbahaya yang tidak layak digunakan pada bahan makanan, seperti pewarna tekstil untuk memberikan tampilan warna yang bagus, formalin, boraks untuk mengawetkan makanan yang tidak laku, lilin, pemanis buatan, serta menjual barang yang kadaluarsa. Banyak faktor yang mendorong anak SD selalu suka jajan sembarangan selain bentuk, warna dan rasa yang menarik perhatian, biasanya jajanan sekolahan ditawarkan sangat murah mulai Rp.500,- sampai Rp.5000,- sehingga sangat sesuai dengan uang saku yang diberikan orangtua sebelum berangkat ke sekolah. Dengan harga yang murah anak-anak juga dapat membeli berbagai macam jenis makanan dan minuman tersebut.

Secara tidak langsung efek dari zat berbahaya tersebut sangat berpengaruh terhadap penurunan kemampuan belajar pada anak, anemia, karies dan periodontal pada struktur gigi, dan efek samping lainnya. Berhubungan dengan perilaku jajan anak sekolah, yang perlu diperhatikan adalah seberapa besar tingkat pengetahuan dan sikap anak tersebut dengan pemilihan jenis makanan jajanan yang dijual di pinggir jalan.

Tidak adanya larangan anak-anak untuk jajan diluar sekolah, akan tetapi anak-anak diharapkan mendapat informasi yang mengedukasi dan memilih jajanan yang lebih sehat dan bergizi agar terhindar dari berbagai kuman, penyakit, dan zat-zat berbahaya yang terdapat pada makanan yang dijual. Orangtua, dan pihak sekolah juga berperan penting untuk memberikan informasi kepada anak-anak mereka agar dapat menghindari makanan tersebut berupa edukasi kepada anak – anak SD.

Maka dari itu perlu adanya media komunikasi yang baik dan efektif sebagai penyampai pesan yang edukatif. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan media edukasi tentang jajanan sehat dan aman. Dengan pendekatan kepada anak yang memiliki aktifitas yaitu belajar dan bermain. Media penyampaian pesan dapat berhubungan dengan kegiatan belajar dan bermain anak. Agar pesan yang disampaikan dapat berhubungan langsung pada anak. Pada strategi ini anak dapat bermain sambil belajar. Sehingga, menjadi salah satu upaya pencegahan untuk jajan sembarangan dan mengetahui bahaya apa yang terdapat pada jajanan yang dijual dipinggir jalan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi sebuah masalah yaitu sebagai berikut:

1. Anak SD suka membeli makanan jajanan sembarangan.
2. Anak-anak SD setiap hari membeli jajanan pinggir jalanan setelah pulang sekolah.
3. Pengetahun anak SD tentang jajanan yang sehat dan aman itu masih kurang.

4. Kurangnya kesadaran orang tua untuk memperhatikan kesehatan anak yang mana dalam hal memilih makanan dan minuman yang dijual di sekolah.
5. Jajanan di pinggir jalan yang tidak diketahui nilai gizi dan kebersihannya membuat kesehatan anak SD terganggu dan mengakibatkan penyakit pada tubuh.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi kepada anak SD tentang jajanan sehat dan aman ?
2. Apa media yang sesuai untuk menyampaikan informasi tersebut kepada anak SD yang sesuai dengan kelimuan Desain Komunikasi Visual ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan media edukasi ini adalah:

1. Apa

Perancangan media edukasi tentang jajanan sehat dan aman, yang akan dilakukan pada anak sekolah dasar kelas 2 – 5.

2. Bagaimana

Perancangan media edukasi berupa permainan serta media-media pendukung.

3. Siapa

Segmen dari perancangan ini yaitu anak SD kelas 2 sampai 5 karena merupakan pengambil keputusan dalam menentukan dan bertindak, karena ini ditujukan kepada anak-anak yang belum mengerti jajanan dan makan yang sehat itu seperti apa. Selain itu segmen yang diambil adalah kalangan menengah bawah sampai menengah sesuai dengan keadaan di lapangan.

4. Dimana

Kegiatan perancangan ini akan diadakan di dua sekolah dasar di Bandung yaitu SD Negeri Pelita dan SD Kemala Bhayangkari. Pemilihan sekolah-sekolah tersebut didasarkan pada lokasi sekolah di wilayah Bandung Kota.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari 2018 – Juni 2018 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan ini dilakukan mulai Maret – Juni 2018.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara menyampaikan informasi kepada anak SD tentang jajanan sehat dan aman dikonsumsi.
2. Untuk mengetahui media yang sesuai untuk menyampaikan informasi tersebut kepada anak SD yang sesuai dengan kelimuan Desain Komunikasi Visual.

1.5 Metode Pengumpulan Data

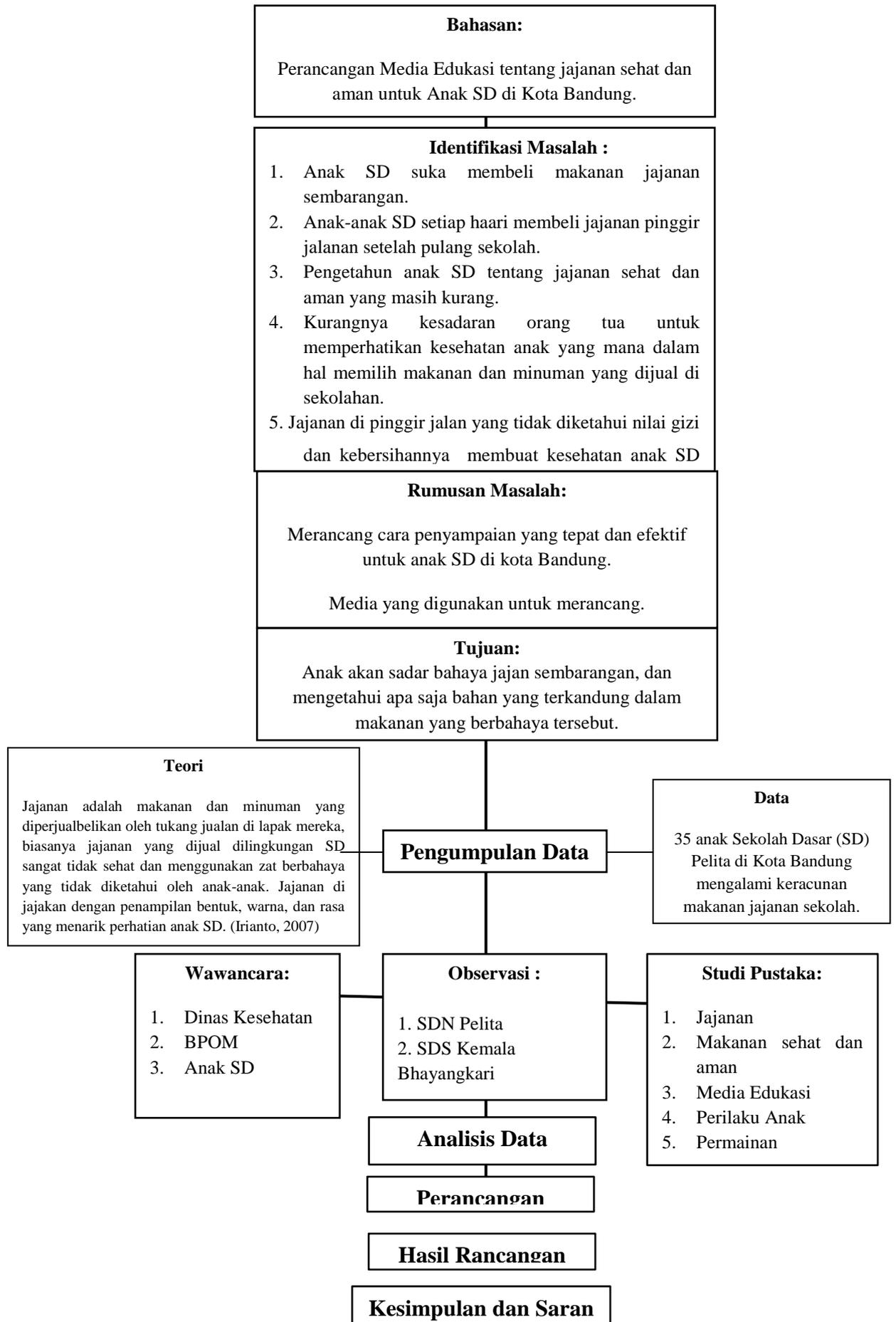
Metode yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi atau pengamatan langsung dilapangan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti.
2. Wawancara yaitu tanya jawab secara langsung (tanpa perantara) secara bertatap muka (*personal face to face interview*) dengan sumber data (responden).

3. Sumber Data Sekunder

Sumber data atau informasi lainnya yang menunjang didapatkan dengan cara studi pustaka dari *textbook*, jurnal dan internet guna mendapatkan teori dan panduan.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjabarkan gambaran umum tentang kehidupan anak SD, kebiasaan yang dilakukan, pengenalan jajanan, dan bahaya dari jajanan tersebut, serta fenomena yang terjadi. Menjelaskan fokus permasalahan dengan rumusan dan batasan masalah serta tujuan perancangan. Pada bab ini juga dijelaskan metode pengumpulan data yang akan dilakukan secara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Terdapat pula kerangka perancangan yang digunakan sebagai acuan untuk proses penelitian, serta gambaran singkat setiap bab.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori yang relevan yang digunakan sebagai panduan dalam merancang. Teori yang digunakan yaitu teori tentang makanan jajanan, teori media edukasi, teori perancangan, teori permainan.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi di SD kota Bandung, wawancara dengan narasumber dari BPOM dan Dinas Kesehatan, serta kuesioner yang dibagikan kepada anak SD serta menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.