

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sayur merupakan makanan yang jarang disukai oleh anak-anak. Beberapa anak-anak tidak suka mengonsumsi sayur disebabkan karena sayur memiliki rasa yang pahit, warnanya yang tidak menaikan selera makan dan cara mengolah sayur yang kadang kurang higienis sehingga membuat sayur-sayuran kurang dikonsumsi anak-anak usia sekolah dasar, berdasarkan data Riskesdas pada tahun 2013 tidak terjadi perubahan signifikan dari anak usia 10 tahun keatas yang mengonsumsi sayur dibanding dengan tahun 2007 lalu, yaitu dari 93,6% di tahun 2007 menjadi 93,5% pada tahun 2013 hal tersebut pun diperkuat oleh pernyataan Susenas pada tahun 2014 soal anak usia sekolah (usia 7 sampai 12 tahun menurut Kemenkes, 2008) dalam sedikitnya mengonsumsi sayur sampai 83,64%. Padahal menurut Direktur Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat Kementerian Kesehatan dr. Imran Agus Nurali (2018) kekurangan mengonsumsi sayur dapat menyebabkan penyakit, penyakit yang berakibat pada anak-anak ialah kekurangan gizi, gangguan pencernaan dan risiko penyakit kronis. Anak-anak lebih menyukai makan jajanan pinggir jalan yang kurang memiliki gizi dan *fast food*.

Menurut Sekarindah (2006) sayur sangat penting dikarenakan memiliki vitamin yang sukar dimiliki makanan lain seperti vitamin C, asam folat, dan golongan karoten yang berfungsi sebagai anti oksidan sehingga dengan mengonsumsi sayur dapat membantu dalam meningkatkan daya tubuh. Selain itu sayur merupakan makanan yang penting sebagai pertumbuhan yang sangat baik untuk anak-anak usia sekolah dasar karena dapat memberikan serat tambahan untuk kesehatan anak. Diperlukan edukasi yang menarik untuk anak-anak sehingga anak-anak lebih mengetahui lagi kandungan dan manfaat sayur serta dapat men, salah satu cara memberi edukasi tersebut contohnya adalah dengan tayangan animasi.

Animasi merupakan media komunikasi yang baik untuk semua umur, baik dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa tanpa melihat suku dan budaya seseorang (Selby, 2016: 7). Animasi selalu memiliki moral edukasi yang disampaikan sehingga animasi sangat cocok untuk disajikan kepada anak-anak maupun orang dewasa. Dalam pekerjaan animasi terdapat sebuah *pipeline* yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Storyboard* sendiri masuk pada tahapan pra-produksi yang isi dari storyboard merupakan memvisualisasi teks atau naskah menjadi gambar.

Storyboard merupakan rancangan yang terdiri dari bingkai-bingkai yang berurutan yang gunanya untuk memvisualisasi naskah cerita. Dengan hal tersebut *storyboard* sangat berperan penting untuk membuat visualisasi awal sebelum animasi digunakan sebagai media edukasi seperti apabila ada kesalahan dalam pengambilan tata letak, pergerakan kamera dan lain sebagainya bisa diubah terlebih dahulu. Setelah *storyboard* selesai maka bisa dijadikan sebuah *animatic* yang menggabungkan visual serta audio untuk membuat mudah ditangkap bagi penonton dalam *spacing* dan *timingnya*..

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, didapatkan beberapa permasalahan yaitu

1. Anak-anak kurang suka mengonsumsi sayur.
2. Meningkatnya tingkat penyakit karena kurang mengonsumsi sayur.
3. Perancangan *animatic storyboard* sebagai arahan animasi dalam pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran bagi anak-anak.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana caranya agar anak-anak mengetahui pentingnya mengonsumsi sayur?

2. Bagaimana merancang *storyboard animatic 2d* mengenai pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran bagi anak-anak?

1.4 Ruang lingkup

1. Apa
Kurangnya anak-anak mengonsumsi sayur-sayuran.
2. Kapan
Penelitian dilakukan selama satu semester berlangsung.
3. Di mana
Penelitian bertempat langsung di Kecamatan Rancasari, Bandung, Jawa Barat.
4. Siapa
Di tujukan kepada anak-anak untuk mengedukasi soal pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran.
5. Kenapa
Karena banyaknya anak-anak yang masih kurang konsumsi sayur disebabkan banyak hal sehingga akan berpengaruh kepada pertumbuhan anak-anak.
6. Bagaimana
Dengan menciptakan cerita dalam media *animatic storyboard 2d* sehingga dapat dijadikan sebagai rancangan dalam mengedukasi anak-anak pentingnya konsumsi sayur-sayuran.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk memvisualisasikan informasi fenomena ke dalam *storyboard*.
2. Untuk merancang *storyboard animatic 2d* mengenai pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran bagi anak-anak.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang didapat dari penulis sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

- A. Memberikan pengetahuan soal mengatasi permasalahan anak-anak terhadap mengonsumsi buah dan sayur.
- B. Menjadi pembelajaran akan merancang *animatic storyboard* 2d dari fenomena yang ada.

1.6.2 Manfaat Bagi Pembaca

- A. Menambah wawasan soal permasalahan konsumsi buah dan sayur terhadap anak-anak
- B. Memberikan pengetahuan soal mengatasi anak-anak dalam mengonsumsi buah dan sayur.

1.7 Metode penelitian dan analisis data

Metode penelitian yang akan digunakan berupa metode kualitatif. Menurut Creswell (2018:298) penelitian kualitatif dilakukan secara langsung memperhatikan perilaku serta berbicara langsung dengan orang-orang untuk mengambil data merupakan karakteristik dari metodologi penelitian kualitatif. Beberapa metode penelitian kualitatif menurut Gill et. al. (2008) yaitu observasi, analisis visual, studi pustaka, dan interview. Adapun kuesioner digunakan sebagai data pendukung penelitian untuk memperkuat data-data penelitian.

1.7.1 Cara pengumpulan data

1. Studi Pustaka

Penulis mencari beberapa jurnal dan artikel yang membahas tentang sulitnya anak-anak mengonsumsi sayur-sayuran khususnya di kota Bandung.

2. Observasi

Penulis memperhatikan seorang anak yang tidak menyukai mengonsumsi sayur-sayuran. Kebiasaannya saat makan selalu menghindari sayur-sayuran terutama sayuran yang berwarna hijau, hal lain yang membuatnya tidak menyukai sayur-sayuran karena rasanya yang pahit.

3. Wawancara.

Penulis memberikan pertanyaan kepada ibu-ibu yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar di daerah kecamatan Rancasari. Penulis memberi pertanyaan seputar konsumsi sayur-sayuran pada anak-anak usia sekolah dasar dimulai dari sayur apa yang paling tidak disukai oleh anak-anak sampai cara membuat anak-anak mengkonsumsi sayur.

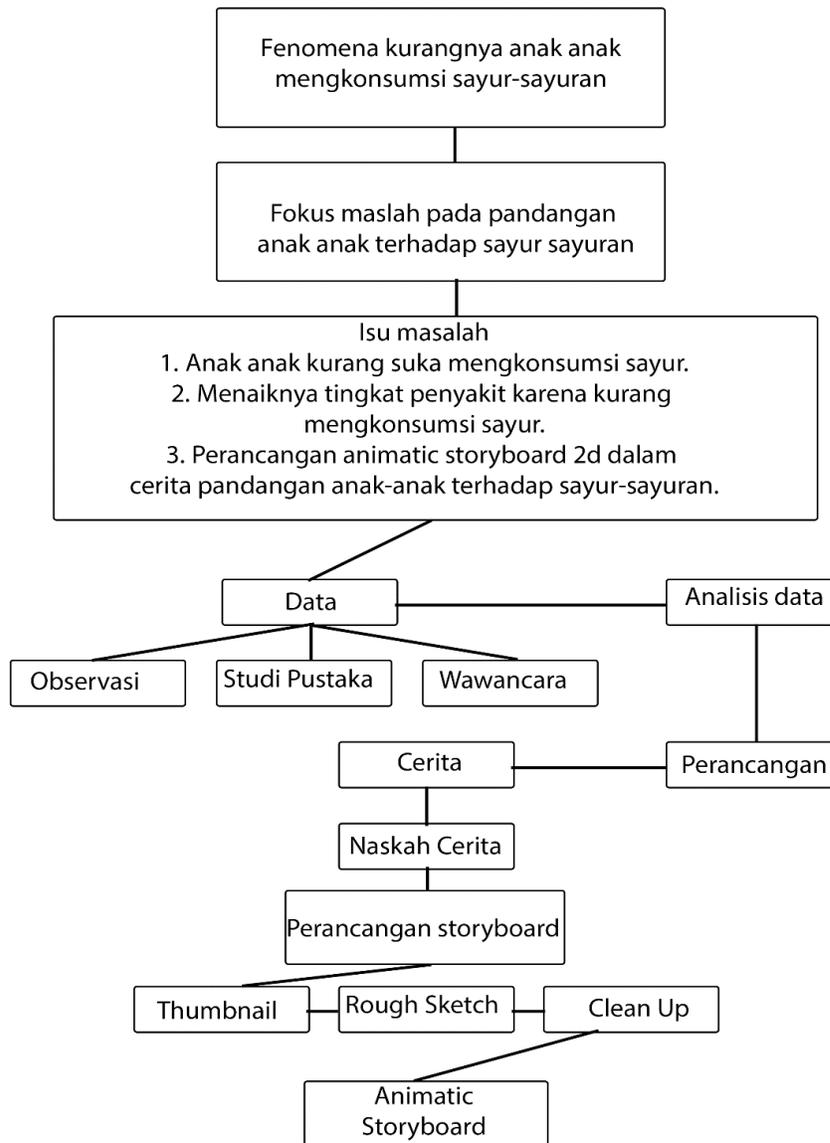
4. Kuesioner

Penulis memberikan lembaran kertas dengan isinya berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke tujuan perancangan. Penulis menyebarkan kertas kuesioner ini kepada anak-anak sekitar Kecamatan Rancasari apakah anak-anak usia sekolah dasar mengetahui pasal pentingnya konsumsi sayur-sayuran.

1.7.2 Analisis Data

Pada tahap analisis data penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan data data yang ada pada fenomena untuk dinalisis lebih dalam lagi. Metode kualitatif memiliki tahapan penelitian yaitu mengidentifikasi masalah, penelusuran kepustakaan, maksud dan tujuan penelitian, pengumpulan data, analisa dan penafsiran data serta pelaporan. Untuk pengumpulan data dengan metode kualitatif penulis menggunakan studi pustaka, observasi serta wawancara.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 tabel kerangka perancangan

Sumber data pribadi

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian,

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan beberapa teori berkaitan pertumbuhan anak-anak, media animasi 2d dan *storyboard*

BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam bab ini memaparkan hasil dari data yang telah dikumpulkan beserta metode dalam pencarian data.

BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep perancangan naskah beserta *storyboard* tentang pandangan anak-anak terhadap sayur.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini diisi oleh kesimpulan beserta saran.