

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir seluruh masyarakat di dunia menyajikan sayuran sebagai bahan pelengkap untuk hidangan santapan keluarga. Alasannya didalam sayuran mengandung serat, vitamin, serta kandungan lainnya yang berguna bagi tubuh manusia. Seperti wortel yang mengandung vitamin A, mentimun yang memiliki kandungan air yang tinggi, hingga kandungan vitamin C yang terdapat didalam tomat.

Namun permasalahannya banyak orang tua merasa sulit memberi makanan yang mengandung sayur-sayuran bagi anak mereka. Salah satu faktor penyebabnya adalah anak lebih memilih mengkonsumsi makanan siap saji dibandingkan sayuran. Seperti yang tertulis dalam buku *Nutrition Throughout The Life Cycle*, pada anak sekolah dasar diperoleh 40% anak tidak makan sayur, 20% tidak makan buah dan 36% makan siap saji (Worthington and Roberts, 2000). Hal ini terjadi selain makanan siap saji mempunyai cita rasanya yang lebih merangsang anak-anak, kurangnya pengetahuan anak mengenai peranan sayur juga membuat anak lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan luar keluarga, seperti teman sepermainan sehingga dapat mengubah pola makan anak (Brown, 2005).

Menurut Dr William Sears, dosen Kedokteran Anak University of California, bila seorang anak memulai makan padat pertamanya dengan makanan instan produksi pabrik maka perutnya akan terhubung dengan makanan tersebut, selanjutnya akan cenderung menjauhi makanan yang terbuat dari sayuran segar (www.republika.co.id). Mengacu pada artikel diatas orang tua seharusnya mulai memperkenalkan dan menanamkan pentingnya sayur - sayuran bagi anak- anak sedini mungkin.

Usia yang baik bagi orang tua untuk memberikan informasi atau pembelajaran tentang peranan sayuran guna mengubah perilaku makan anak adalah pada saat usia 4 hingga 8 tahun. Dalam buku *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* pada saat anak memasuki umur 4 tahun tingkat berfikir anak

sudah lebih maju, anak akan kritis dan sudah mulai sering menanyakan soal sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan mengapa, dan bagaimana (Yusuf, 2000). Contoh pertanyaan sebab akibat seperti mengapa kita harus makan sayur?, bagaimana jika kita tidak makan sayur?.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh orang tua dalam memberikan pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi sayuran adalah dengan buku edukasi cerita bergambar interaktif. Menurut sebuah studi di *Appetite*, menunjukkan bahwa setelah membaca buku cerita bergambar yang interaktif tentang wortel, anak-anak lebih tertarik untuk makan wortel karena buku bergambar dapat menstimulasi otak dan membuat anak penasaran sehingga ingin mencobanya. Anak-anak yang membaca buku bergambar memicu untuk makan lebih banyak sayuran wortel dibandingkan dengan anak yang tidak. (www.food.detik.com).

Buku interaktif memiliki macam-macam bentuk salah satunya adalah *pop-up*. Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah buku cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah dengan kejutan dalam setiap halaman (Kusuma, 2013). Hal tersebut diharapkan mampu menarik perhatian anak agar anak ingin untuk membacanya dan pesannya mudah dapat mudah dimengerti oleh anak. Namun, buku edukasi cerita bergambar dengan sistem *pop-up* khususnya mengenai sayuran jarang ditemui.

Maka dari itu, penulis memilih untuk membuat buku cerita bergambar dengan sistem *pop-up*, tentang pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran yang dapat membantu mengubah pola makan anak jadi suka makan sayur, yang difokuskan untuk anak usia berkisar antara 4 hingga usia 8 tahun atau lebih. Dalam membaca buku *pop-up*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita namun orangtua dapat membimbing mereka agar berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan serta pengamatan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Sulitnya anak mengkonsumsi sayuran.
- b. Anak lebih memilih makanan siap saji dibandingkan sayuran.
- c. Kurangnya alternatif buku edukasi *pop-up* yang memicu minat anak dalam mengkonsumsi sayuran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *pop-up* tentang pentingnya mengkonsumsi sayuran-sayuran bagi anak?

1.3 Fokus Perancangan

Perancangan tugas akhir ini memfokuskan pada penanaman pentingnya mengkonsumsi sayur guna mengubah pola makan anak. Instansi yang terkait dalam perancangan ini adalah penerbit *Erlangga for Kids*. Dimana target utamanya adalah anak-anak dan geografisnya mencakup kota-kota besar di Indonesia. Objek yang akan di buat merupakan buku cerita bergambar menggunakan sistem interaktif *pop-up* dengan media buku.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan buku ini adalah dapat menjadi alternatif buku edukasi yang membantu orang tua dalam menghadapi masalah sulitnya anak makan sayur. Isi cerita bertujuan untuk menambah informasi dan pengetahuan mengenai pentingnya mengkonsumsi sayuran guna mengubah pola makan anak untuk minat mengkonsumsi sayuran. Sistem interaktif *pop-up* bertujuan agar dapat menarik perhatian anak untuk membaca buku.

1.5 Pengumpulan Data

- a. Pengamatan/observasi dan pencatatan

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan,

merasakan, yang kemudian dicatat seobjektif mungkin (dalam Gulo, 2010 : 116). Dalam pengumpulan data penulis melakukan pengamatan dan observasi kepada sekolah taman kanak-kanak, untuk mengetahui karakter anak prasekolah. Penulis juga melakukan observasi ke dinas kesehatan untuk mendapatkan informasi tentang sayur-sayuran.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk Tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal (dalam Gulo, 2010 : 119). Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara kepada ketua pencinta buku anak menanyakan cara membuat buku anak. Mahasiswa yang pernah membuat dan mengerjakan buku *Pop-up*, serta kepada ahli gizi untuk mengetahui lebih lanjut kandungan gizi yang terdapat pada sayur.

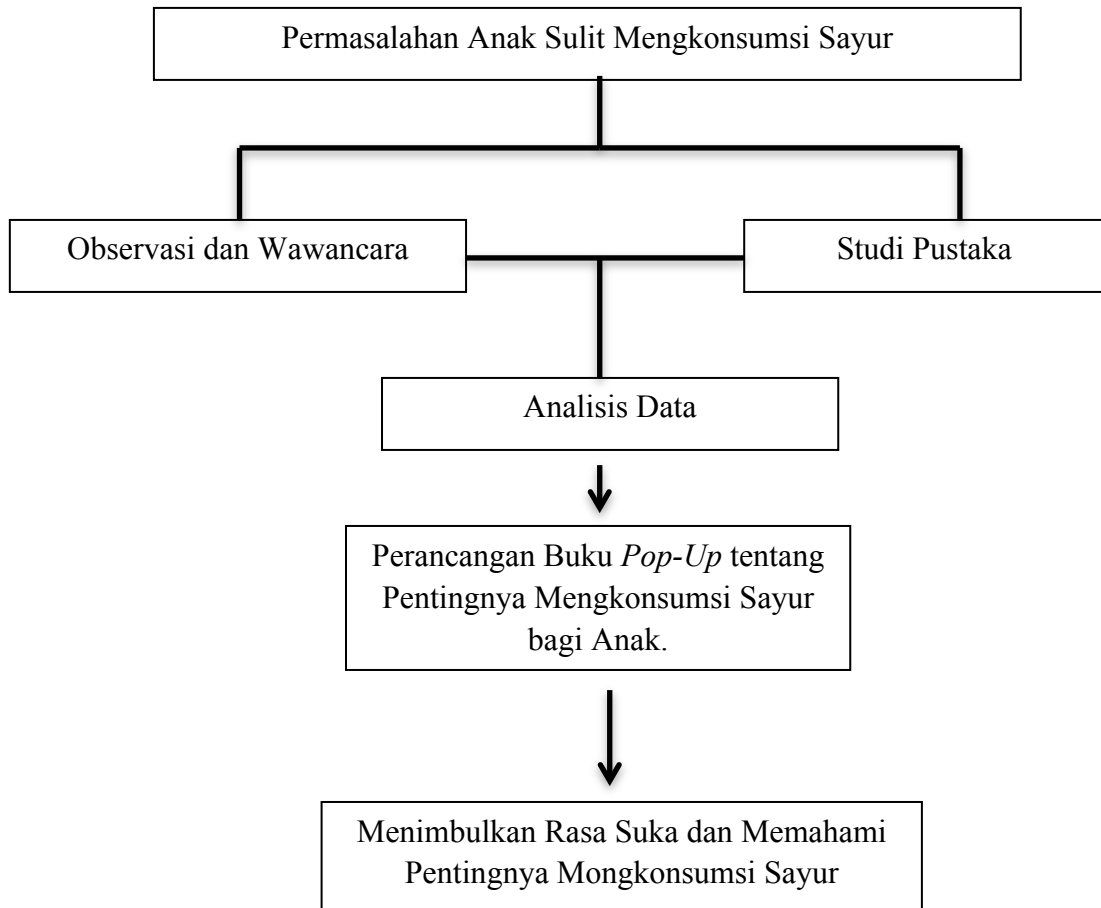
c. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner atau angket hanya berbeda dalam bentuknya. Pada kuisisioner, pertanyaan disusun dalam bentuk kalimat Tanya, sedangkan pada angket, pertanyaan disusun dalam kalimat pertanyaan dengan opsi jawaban yang tersedia (dalam Gulo, 2010 : 122). Penulis akan membagikan kuisisioner kepada ibu untuk mendapatkan informasi mengenai sayur yang di konsumsi anak, gaya hidup, dan juga pengetahuan anak mengenai sayur.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan dokumen biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari tangan kedua –kecuali jika memang dokumen itu sendiri yang menjadi sasaran kajiannya-, baik resmi maupun catatan yang sangat pribadi dan mengandung kerahasiaan (dalam Rohadi, 2011 : 206). Pada pengumpulan data ini penulis melakukan studi pustaka dengan mencari buku teori, literatur dan buku pendukung lainnya untuk menguatkan alasan penulis untuk merancang buku anak ini.

1. 6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. 7 Pembabakan

a) Bab I Pendahuluan

Berisi tentang penjelasan permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan perancangan buku *pop-up*, pengumpulan data, skema perancangan dan pembabakan

b) Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang buku, fungsi buku, anatomi buku, ragam buku bacaan anak, jenis buku cerita bergambar, manfaat menceritakan buku anak, buku interaktif, buku *pop-up*, *lift the flap*, ilustrasi, bahasa rupa anak, layout, warna, tipografi, dan perkembangan anak fase prasekalah 2-6 tahun, matriks perbandingan.

c) Bab III Data dan Analisis Masalah

1. Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Seperti lembaga yang bekerjasama, proyek yang sejenis, tentang sayur mayur, acuan gaya gambar dan acuan sistem *pop-up*.

2. Analisis

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

d) Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil Perancangan mulai dari sketsa, *storyline*, *storyboard* hingga penerapan visualisasi pada media.

e) Bab V Penutup

Saran dan kesimpulan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang dibuat oleh penulis.